Лавикандия: Небо и долг

Книга империи

Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте,
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Кос-тха-ни 452 год правления IV династии Худдов

Москва 2011

Оглавление

Вступление....4
Глава об империи....5
Империя: население....5
Империя: экономика....6
Внутренняя торговля....6
Внешняя торговля....6
Сельское хозяйство....7
Рудники и мануфактуры....8
Империя: региональное деление....8
Империя: устройство города....9
Устройство города....9
Жители города....10
Империя: закон....10
Империя: криминал....13
Глава о политике....15
Политика: император....15
Политика: императорский двор....15
Политика: ведомства....18
Политика: Дома империи....23
Глава о природе....25
Природа: окружающий мир....25
Природа: климат....26
Природа: животный мир....27
Глава об островных колониях....30
Островные колонии: история и политика Сина....30
Островные колонии: варвары Сина....31
Островные колонии: Терлесский архипелаг....32
Глава о Мороре....34
Морор: его обитатели....34
Племена....34
Религия....38
Морор: Регионы....40
Западный Морор....40
Восточный Морор....41
Архипелаг....42
Глава о Южном фронте....43
Южный фронт: вероятный противник....44
Южный фронт: императорская армия....45
Наиболее частые типы соединений....46
Южный фронт: тыл....48
Глава о культуре и быте....49
Культура и быт: лавикандский язык....49
Культура и быт: наука и изобретения....49
Культура и быт: магия....51
Культура и быт: места встреч и досуга....52
Культура и быт: цены и доходы....53
Культура и быт: хобби....54
Глава о мекрарианстве....55
Мекрарианство: культ....55
Мекрарианство: гегра, кафа, фели....57
Мекрарианство: школы....58
Глава о лаврикианстве....62
Лаврикианство: Пророк....62
Лаврикианство: схоластика....63
Лаврикианство: монашество и мистика....64
Лаврикианство: солдаты церкви....65
Лаврикианство: политика....68
Устройство церкви....68

Фракции церкви....68
Глава об истории....71
История: основание империи....71
История: период ранней империи....71
История: период средней империи....74
История: классический период....79
История: современный период....82
Глава о современности....86
Глава о Небе....93
Небо: мандат на трон....93
Небо: междуцарствие....94
Небо: о поисках духов....95
Общие сведения о духах....95
Духи мест....96
Духи мертвых....97
Духи в культуре....97
Небо: демоны....98

Вступление

Зачем нужна эта книжка?
Казалось бы, в Книге игрока и Книге домов есть вся информация, которая может понадобиться для создания персонажа и дальнейшей игры. Отчасти это действительно так.
Однако ни один персонаж не может существовать в информационном вакууме. Он так или иначе зависит от окружающего мира. Поэтому нельзя, например, придумать персонажа, одинаково подходящего для России XIII и Англии XIX века.
Поэтому мы и написали эту книжку. В ней мы описали — постольку, поскольку это возможно в рамках небольшой книги — описать контекст, фон, окружающий мир. Как работают ведомства и синдикаты, какие провинции есть в империи и какие туземцы в них живут, как устроена лаврикианская церковь и в чем разница между мекрарианскими школами, что делать лавикандцу, если он хочет узнать, который час? Свидетелем и участником каких исторических событий мог быть ваш герой? Что такое Небо? На все эти вопросы мы отвечаем ниже.
Нужно признать, что это была едва ли не самая сложная для нас книга из всех написанных. Мы хорошо представляли себе дома Лавикандии и ее культуру. Но вот какие животные водятся в местных джунглях или какие течение омывают берега Метрополии? Нам не всегда просто было в этом разобраться. Поэтому мы хотим поблагодарить несколько человек, без помощи которых эта книга не могла бы быть написана.

Игорь «Князь» Карпинский, создатель нашего сайта, на котором лежит эта и все прочие книги, помимо бесконечной и бескорыстной работы над интернет-частью нашего проекта, не раз помогал нам советами в проработке традиций дома Гегра.
Без **Станислава «Заболекаря» Секирина** мы никогда не сумели бы достоверно описать животный мир империи. Но теперь, благодаря его советам, можем поручиться, что наши фантазии не лишены биологических оснований.
Наконец, **Сергей «Телсерг» Телицин** не мало рассказал нам о военном деле и технологиях средневекового Дальнего Востока, от которых мы отталкивались, придумывая аналогичные элементы жизнь Лавикандии.
И, конечно, эта книга не могла бы быть написана без вас — наших игроков, мастеров и постоянных читателей.

Эта книга, мы надеемся, не последняя в нашем проекте. Но все же она завершает «основной костяк» книг про Лавикандию, которые мы советуем прочитать каждому игроку и мастеру. Это не обязательно, но может вам помочь. Так что для нас Книга империи — еще и веха. Она завершает цикл нашей работы, ее первую и самую важную ступень.
Надеемся, что вы получите от чтения наших книг то же удовольствие, что мы получили в процессе написания.
Удачи в игре и спасибо вам, что добрались до этого места!

Глава об империи

Те, кто напрягает свой ум, управляют людьми. Те, кто напрягает свои мускулы, управляются другими. Управляемые содержат тех, кто ими управляет. Те же, кто управляет людьми, содержатся теми, кем они управляют. Такова общая для всех справедливость в Поднебесной.

Мэн-цзы

Разумеется, все главы всех наших книг так или иначе рассказывали об империи. Так что тут мы просто попробуем описать некоторые вопросы, не затронутые нами раньше из области статистики, экономики, управления и тому подобных вещей. Эта глава будет интересна прежде всего мастерам и тем игрокам, которые играют по настоящему образованных героев.

Империя: население

Лавикандия — одно из крупнейших государств известной части мира как по территории, так и по населению. Переписи, регулярно проводимые ведомством торговли, не слишком точны, однако можно сказать, что в империи живет около 140 миллионов человек.

На таблице сбоку не обозначены лока, так как их общее число в империи не дотягивает до 20 тысяч человек.

К счастью или несчастью, лавикандцы не доживают до дряхлости: «последние» головные боли наступают около 300 лет, что примерно равно нашим 60 — возраст не юный, но и старостью его не назовешь. Поэтому собственно стариков в империи почти нет, а до 300 доживает подавляющее большинство населения. Наиболее частыми причинами более ранней смерти (исключая смерть в бою или несчастные случаи) являются болезни сердца. Есть и другие опасные болезни, прежде всего чума, от которой большинство умирает буквально за один день, чахотка (нечто вроде туберкулеза), ряд других заразных болезней. Чрезвычайно опасна малярия, которую переносят комары — прежде всего в Мороре, но и в Метрополии она тоже встречается.

Однако большинство не доживших до 300 и не погибших, умирают в раннем детстве, до 10 лет. К тому же надо учесть, что дети у лавикандцев рождаются не так уж часто (да и зачатие возможно не чаще, чем пару раз в год). Правда значительно чаще, чем в нашем мире, у них рождаются двойни и даже тройни: брат или сестра-близнец по меркам империи вещь совершенно обыкновенная. Но далеко не всегда близнецы неотличимы друг от друга, и даже наоборот, в большинстве случаев они похожи не больше, чем обычные братья или сестры.

Доход жителей империи очень неровен. Есть сказочные богачи, распоряжающиеся большими феодами или крупными компаниями, а есть бедняки, которые никогда не видят денег, получая за работу только еду. Особенность жизни империи в том, что стать богатым человеком там несколько проще, чем в нашем мире. Вернее будет сказать не проще, а возможней: для этого нужно получить образование. Именно образование превращает рядового-брэ в офицера, письмоводителя-худда в столоначальника, а грабителя-кафа — в сотрудника синдиката. Система государственных экзаменов и близкие к ней подходы в частных конторах делают социальное движение вверх для человека без связей реальным. Однако получить образование в империи довольно сложно, и связано это прежде всего с одним барьером, который сами лавикандцы называют «стеной иероглифов». Выучить азбуку не так уж и сложно — три десятка букв запомнит любой. А вот тысячу иероглифов, позволяющих читать хотя бы простые книжки, выучит уже далеко не каждый. Большинство населения империи знает только два-три десятка иероглифов, обозначающих самые важные понятия.

Сложилось так, что большинство это приходится на кафа и гегра. И если встретить неграмотного брэ еще можно (и не так уж редко), то неграмотные худды встречаются крайне редко. Неграмотных фели просто не бывает — их дом такого не допустит. В результате такого разделения наука, чиновный аппарат, искусство, право, медицина и множество других вещей оказались сконцентрированы именно в руках худдов и фели. А поскольку, как уже было сказано выше, образование в империи непосредственно связано с доходом, фели и худды имеют гораздо больше шансов достичь состоятельности.

В то же время редко кто из худдов или фели бывает действительно богат. Только самые высокопоставленные чиновники получают большие деньги, да и то в основном за счет взяток, а не за счет жалования. Фелийская профессура всегда очень хорошо обеспечена, но ни она, ни высшее чиновничество даже близко не могут тягаться

по богатству не только с купцами-кафа, но даже с феодалами-брэ, рационально управляющими своими землями. Итак, если мы представим «среднестатистического лавикандца», то в городе это будет кафа, а в деревне — гегра. Скорее всего он не будет уметь читать, и в год заработает от силы три-четыре сотни фанов (да и то, скорее всего, не в денежном, а в продуктовом эквиваленте).
В империи процветает детский труд — мало кто из членов бедных семей начал работать позже 50 лет, а вот женский используется меньше: у большинства домов женщины как правило сидят дома, а содержит их муж. Исключение составляют гегра, у которых женщины даже более социально активны, чем мужчины, и фели, у которых разницы между мужчинами и женщинами в вопросах работы не делается.

Империя: экономика

Общее представление об экономике Лавикандии необходимо как мастеру, так и игрокам — в особенности если они играют кафа. Вероятно, это не самый интересный раздел этой книги, но в каком-то смысле он важнее всех остальных.
Вдаваться в серьезные описания экономической политики мы не стали, а описали ее примерно так, как понимают этот вопрос в империи. Экономика там еще не стала самостоятельной наукой, но не надо быть экономистом, чтоб разобраться в собственной выгоде.

Внутренняя торговля

Основа лавикандской экономики — внутренняя торговля. Товарооборот в империи очень интенсивный, но преимущественно связан с городами. Деревни обеспечивают себя сами всем необходимым, кроме соли, железа и чая (если, разумеется, его не разводят именно в этой деревне). В городах деревенские жители помимо уже упомянутого покупают в основном ткани. Только зажиточные крестьяне позволяют себе купить городскую посуду или, например, книги.
Однако горожане покупают что-то ежедневно. В любом городе найдется множество лавок и мастерских с самым разнообразным товаром. В основном, разумеется, торгуют кафа — однако можно найти лавки, хозяева которых фели (преимущественно магические услуги или книжные). Многие лавки принадлежат феодалам брэ, но распоряжаются в них уже управляющие кафа. Так или иначе, любой, даже самый маленький магазинчик встроен в систему синдикатов.
Кафа уже дошли до идеи биржи. Формально считается, что государство об этой бирже не догадывается, но в действительности не только многие чиновники играют на ней, но даже некоторые полугосударственные компании на ней представлены. Деятельность биржи обеспечивается всеми существующими синдикатами, но в первую очередь — Синдикатом Реки, которому принадлежит кос-тха-нийский рынок. В этом рынке, на третьем подземном этаже и расположена биржа.
Существует четыре государственных монополии: производство опиума, оружия, фарфора и шелка. Все четыре приносят империи колоссальные прибыли, и все четыре, конечно же, нарушаются синдикатами. Монополия распространяется только на производство и торговлю не ограничивает.
В действительности, каждая из них содержит исключения. Так, создание мечей брэ не только не контролируется, но даже не сертифицируется (как в случае оружейных лавок) имперскими чиновниками. Оно находится в ведении жречества дома Брэ — кузнецов и хозяев боли. Производство опиума в кварталах фели никак не отслеживается в случае, если этот опиум не выходит за пределы «гетто». Крестьяне-гегра, выращивающие шелк, имеют право сохранять некоторое количество низкокачественного товара и брака для собственных нужд — что, разумеется, приводит к большим злоупотреблениям (в основном не со стороны крестьян, а со стороны чиновников, бракующих товар). Аналогичная ситуация — с фарфором. Однако даже несмотря на все оговорки, области все равно очень выгодны империи.
Строго говоря, производство оружия, конечно, не является доходным для государства делом — большую часть продукции не продают, а бесплатно раздают солдатам. Однако тут играют роль очевидные политические выгоды.
Самые крупный торговые сделки заключаются на городских Больших рынках (в империи их три — в Кос-тха-ни, Пин-а-Соне и Тангоре) или ежегодных ярмарках. Небольшие ярмарки весной и осенью проводятся в любом центре уезда, но крупных, известных на всю страну всего четыре.
В Лавикандии по большому счету нет деления экономики на белую и серую — слишком тесна связь. Власти борются с контрабандой и черным рынком, но исключительно на уровне таможни. Если империя когда-нибудь действительно уничтожит теневую экономику, слишком многие лишатся дохода, а это означает серьезные социальные потрясения.

Внешняя торговля

Лавикандия ведет сравнительно неактивную внешнюю торговлю. Закупать варварские товары с точки зрения традиций империи унизительно. Продавать свои можно — но все же в основном товарооборот империи замкнут. Основа лавикандского экспорта — низкокачественные сорта бумаги, чая и опиума. Большим спросом в варварских странах пользуются лавикандские предметы роскоши. В первую очередь это знаменитые драгоценные камни, которыми Лавикандия очень богата. Но не меньшую популярность имеют и предметы быта — ширмы, шкатулки, веера и т.п. При этом надо отметить, что за пределы империи вывозятся преимущественно товары среднего качества, так что настоящих шедевров лавикандского искусства в варварских странах не найти.

Шелк и фарфор, долгое время производившиеся только в Лавикандии, теперь уже изготавливаются и в варварских странах (в первую очередь — в Фантаврской империи). Однако настоящие лавикандские шелк и фарфор по качеству выше местных (тем более что в этих случаях вывозятся как раз дорогие ткани и посуда), так что спрос на них сохраняется.
Из империи запрещено вывозить металлы, предметы созданные в правление предыдущего императора или ранее, магические предметы или те, «на которых пребывают духи или божественное» (т.е. разнообразную культовую утварь), детенышей драконов и драконьи яйца, военную технику. Исключения делаются только для посольств или миссионеров. Разумеется, строго запрещено вывозить секретные документы.
Ни в каких товарах, которые бы можно было ввозить извне, империя не нуждается — исключая только железо, но его империи не продают. Из-за этого импорт в сущности сводится только к дорогим вещам, предметам роскоши. Ввозится вино, редкие ткани, украшения. Торговлю такого рода почти монополизировали фантаврские купцы. Ввозить запрещено книги, магические предметы, ядовитые вещества (в их число включается и порох) и животных всех видов, исключая птиц и лошадей. Посольства дружественных варварских стран получает разрешение на ввоз книг и лекарственных средств для нужд миссии.
Особые правила действуют в городе Син-ба-дзене. Туда можно ввозить магические предметы из варварских стран и варварские книги. Равным образом там варвары могут покупать лавикандские магические предметы и древности, но не имеют права вывозить их за пределы империи. Т.е. купленное можно хранить и использовать только на территории Лавикандии. Многие, однако, этим пользуются, так как существует торговые компании, имеющие постоянные представительства в Син-ба-дзене.

Сельское хозяйство

Лавикандия во многом аграрная страна, даже большие города почти всегда окружены огородами. Однако на одних этих огородах они бы не прожили. Имперские власти вкладывают много сил в развитие сельского хозяйства, обеспечивая постоянное снабжение городов.
Главная отрасль растениеводства империи, конечно, рис — основа почти всех блюд лавикандской кухни и, часто, единственное, что едят бедные люди. Очень распространены просо и соевые бобы, немного меньше — пшеница и овес. Выращивается много овощей и бахчевых культур (однако в империи неизвестен картофель). Чрезвычайно распространен банан, как в диких, так и в окультуренных формах, и цитрусовые. В принципе, в империи растет сахарный тростник, однако он используется очень мало и преимущественно как кормовая культура для скота. Сами лавикандцы сахар не едят.
Очень распространен чай, он существует во множестве сортов, однако вовсе неизвестны кофе и какао.
Наиболее распространенные из технических культур — лен и хлопок (однако производство последнего не слишком продуктивно из-за ручного труда).
Выращивается и виноград, однако наиболее распространенными спиртными напитками остаются пиво и водка на основе риса и проса. Крепких алкогольных напитков в империи нет, так как дистилляция используется только для получения лекарственных средств и алхимических веществ.
Важный элемент сельского хозяйства — получение каучука, из которого потом изготавливается резина. Используется она преимущественно в военной технике. Каучуконосные растения выращивают редко, но это очень прибыльное дело.
Все влаголюбивые растения выращиваются преимущественно методом террасного земледелия. Однако ни оно, ни даже прекрасная система ирригации империи не могли обеспечить полноценное снабжение едой огромных лавикандских городов. Для решения этой проблемы были созданы так называемые «богатые земли» или «продовольственные уезды». Это огромные земельные участки, в которых за счет ирригации и работы магов круга Свершения постоянно поддерживается наиболее благоприятная для растений среда — когда надо идет дождь, когда надо светит солнце и т.п. Таких областей в метрополии три (причем одна полностью ориентирована на столицу), сейчас проектируется еще одна, а пятая, планируемая в Мороре, пока еще только в фазе споров и обсуждений. Формально эти земли принадлежат в основном не империи, а местным феодалам брэ, однако с ними заключили соответствующие договоры. Так, в частности, на «богатых землях» не ведутся клановые войны, туда не пускают варваров и там почти никогда не бывают расквартированы имперские войска. Создание этих областей вызывает сильное недовольство магов круга Гармонии, так что и их встретить там сложно.
Второй стороной сельского хозяйства является скотоводство. В империи разводят коров, овец, коз, свиней, птицу. Разводятся кони и верблюды, однако в основном не в пищу, а под седло (для сельского хозяйства в Лавикандии в основном используют не лошадей, а быков, их иногда запрягают и в повозки). В реках, озерах и каналах активно разводят рыбу: в общем можно сказать, что ее в империи едят едва ли не больше, чем мясо. Этому способствует и замечательное богатство рыбой местных морей. Очень распространено пчеловодство.
Отдельно нужно сказать о разведении шелкопрядов. Производство шелка — государственная монополия империи и одна из основ как ее внешней, так и внутренней торговли. Позволить себе шелковый халат (даже из самых дешевых сортов) может далеко не каждый, но все же каждый представитель среднего класса имеет несколько штук. Лучшие сорта шелка подчас стоят дороже золота. Разведение его является государственной тайной, которую нельзя обсуждать с варварами. Даже морорцы-рабы никогда не допускаются к производству шелка, так что большая часть центров этого дела находится в метрополии.

Рудники и мануфактуры

Столь крупная и могущественная страна не могла бы существовать, не имея развитого (в рамках своего времени) производства. Оно, в свою очередь, требует добычи полезных ископаемых.
Проблема, однако, заключается в том, что метрополия не богата металлами. Те относительно небольшие залежи, которые могли быть разработаны, за долгую историю империи уже полностью исчерпали себя. Касается это не только драгоценных металлов, но и, что важнее, железа. Традиционно оно добывалось в Морорских горах и на Юге, однако с момента отделения Юга империя активизировала добычу руды в Восточном Мороре. Это — одна из важных причин экспансии империи.
Добыча, как правило, проводится шахтовым методом. Шахты и рудники всегда принадлежат императору и подчиняются Ведомству недр. Добыча железа — одна из государственных монополий, она тщательно отслеживается и контролируется. На границе Морорских гор даже существуют таможни, препятствующие незаконному вывозу металла в Метрополию — не о говоря уж о вывозе его за пределы империи.
Работники в большинстве шахт — гегра-ниндуа. Существуют и шахты-каторги, на которые ссылают преступников.
Помимо железа в империи добываются драгоценные металлы, олово (бронза до сих под достаточно в ходу, как материал для посуды, украшений и т.п.), соль. Довольно активно добывается уголь и торф (так же преимущественно в Мороре), которые используются в производстве и просто в качестве топлива в городских домах, однако не массово. В небольших количествах добываются вещества, необходимые для производства и алхимии.
Разумеется, когда мы говорим о производстве, мы имеем в виду мануфактуры. Ничего лучше ручного труда с очень небольшой степенью механизации в империи пока не придумали. Да и вообще в империи, с ее отношением к совершенству работы и вещей, мануфактурное производство ценится куда ниже труда мастера-одиночки. В общем, это даже справедливо — мастер всегда сделает лучше, и даже значительно. Однако это требует большего времени и значительных капиталовложений. Мануфактура изготовит те же товары, что и мастер, но в несколько раз быстрее. Но, конечно, качество их будет куда ниже.
Именно поэтому мануфактуры в основном работают на государство, дающее по настоящему большие заказы. Относительно небольшое количество таких производств делает одежду, посуду и прочие предметы быта. Они пользуются спросом среди наименее обеспеченных горожан (деревенские жители обеспечивают себя такими вещами самостоятельно).
Государственные заказы — это в первую очередь заказы военные. Мануфактуры производят оружие и доспехи, стрелы и дешевые арбалеты, конскую сбрую, униформу. Все это довольно дешево и невысокого качества, но в целом всех устраивает. Офицеры, как правило, даже форму шьют у мастеров, не говоря уж об изготовлении оружия, но рядовые довольствуются стандартными комплектами, которые получают бесплатно. По принципу мануфактур работают и верфи, как военные, так и гражданские, и мастерские осадной техники. В последние несколько столетий стали появляться мануфактуры, производящие повозки и паланкины, но большого распространения они не имеют.
Сходным образом устроены крупные типографии и, конечно, монетный двор.

Империя: региональное деление

Вся Лавикандия делится на три части. По географическому признаку: это Метрополия, Восточные колонии и Островные колонии. Но на уровне политической географии выглядит это иначе. Существует Метрополия, полностью находящаяся под властью императора, и четыре (на данный момент) протектората: Западный Морор, Восточный Морор, остров Син и Терлесский архипелаг. По-видимому в скором времени вновь будет восстановлен пятый протекторат — Южные земли, ныне несуществующий.
Зачем нужно такое деление? Дело в том, что нынешнее технологической развитие Лавикандии не позволяет императору полноценно контролировать такую большую территорию. Конечно, драконы очень сильно упрощают ситуацию — благодаря им срочное письмо из конца в конец империи идет не два месяца, а чуть больше суток. Но все равно это недостаточно быстро во время войны или стихийного бедствия. Кроме того управление всей империей из одного центра просто сильно затруднило бы бюрократическую составляющую. И сейчас документ как правило проходит все инстанции не быстрее, чем за неделю, а чаще — за месяц. Но будь вся власть в империи сконцентрирована в одной точке, срок этот стал бы куда длинней.

Для того, чтоб облегчить систему управления, императоры избрали принцип деления империи на протектораты. Такая система чревата экономическим сепаратизмом (когда протектор концентрирует всю власть над своей территорией в собственных руках и только

формально подчиняется императору), но все же более эффективна, чем прямое управление.
Протекторы назначаются императором лично. Ответственность их очень разнится. Так, например, в ведении гегра Кай-Ко, протектора Терлеса, находятся три маленьких острова и меньше ста тысяч подданных. В то же время брэ Рон-ди-Као, протектор Западного Морора, распоряжается территорией размером с треть Метрополии и двадцатью с лишним миллионами подданных.
Власть протектора достаточно велика, но у нее есть свои границы: он не может отдать приказ военному руководству протектората, ему не подчиняются напрямую сотрудники особых управлений (подробней о них — в главе о политике).
Протектораты делятся на провинции. Каждую провинцию возглавляет наместник, так же назначаемый императором (иногда их кандидатуры предлагают государю протекторы).
Административная система империи тяготеет к центрированию: власть наместников не слишком велика — они решают лишь вопросы, имеющие сугубо внутреннее, региональное значение. В своей деятельности они вынуждены слушаться (формально или неформально) не только протекторов, но и глав региональных отделений ведомств.
Каждое из ведомств имеет полноценную палату в каждом из протекторатов. В отличие от власти наместников, власть этих региональных палат очень велика. По сути дела никто не может указывать им кроме ведомственного руководства в столице. Они не обязаны даже подчиняться указаниям протекторов (исключая только ВОТ).
Единственное, что могут сделать протектор или наместник на своей территории — снять регионального главу ведомственного представительства. На практике, конечно, этим пользуются не часто, а крупные региональные чиновники все же сохраняют хотя бы видимость лояльности протектору и наместникам.
Вся эта система донельзя неустойчива и существует только благодаря регулярным «окрикам сверху» - прямым указаниям столичных ведомств или двора. Тем не менее не в интересах империи улучшать ее, так как провинция, в которой вся власть действительно будет сосредоточена в руках одного человека, может скатиться в экономический сепаратизм. Отделиться официально она, конечно, не посмеет, но проблемы создать может.

Империя: устройство города

Лавикандия - страна городов. Несмотря на средневековый по многим параметрам уровень развития, в империи существует множество городов с очень и очень большим населением - более ста тысяч жителей. В столице живет более миллиона человек, в Пин-а-Соне, Син-ба-Дзене, Лу-ра-ни, Тагейне, Тангоре — более полумиллиона.

Устройство города

Раз за разом в этих описаниях мы возвращаемся к столице с ее разнообразием и богатством. Однако нужно хотя бы один раз очертить устройство и образ жизни небольшого города.
Империя подчинена единой схеме, поэтому устройство любого города всегда будет одинаковым. Даже если это очень большой город, даже если он является резиденцией протектора - схема все равно сохранится, потому что у того же протектора нет ни времени, ни желания разбираться с делами того места, где он живет - перед ним стоят более существенные задачи.
Итак, во главе города всегда стоит градоначальник. Это чиновник 5 или 6 чина, подчиняющийся непосредственно протектору в столице региона. Он является проводником воли императора и высшей силой в своем городе и его ближайших окрестностях - но силой не военной, а гражданской. Непосредственно ему подчинены все городские структуры Ведомства охраны традиций - то есть полицейские и постовые службы, выполняющие в империи и ряд других функций связанных с решением чрезвычайных ситуаций (налоговая служба, пожарные, городские государственные клиники и т.п.). Главный смотритель почты, начальник порта (если город портовый), глава регионального отдела Тайного управления так же отчитываются перед градоначальником, но имеют двойное подчинение - т.е. в ряде ситуаций, прежде всего кризисных, или в случае, если они имеют приоритетный приказ своего начальства из центра, они могут градоначальнику не подчиниться. Фактически, однако, это случается крайне редко.
Вторую ступень в городском устройстве занимают три чиновника - городской судья, представитель ведомства дворцов и, конечно же, военный комендант города. Все они не подчиняются градоначальнику, имея собственное руководство в своих ведомствах. Формально, однако, они стоят ниже градоначальника и не должны без веских причин оспаривать его решений. Только городской судья и представитель Ведомства дворцов могут, договорившись между собой, санкционировать снятие градоначальника снизу, минуя протектора и даже императора (позже им придется, конечно, дать отчет о причинах своего поступка). Важно отметить, что ряд городов империи, прежде всего в метрополии, не имеют постоянно расквартированных воинских частей и, следовательно, в них нет и военного коменданта, но судьи и чиновники из ведомства дворцов присутствуют в обязательном порядке. Большую часть времени они, разумеется, посвящают своей работе: судья расследует преступления и судит преступников, представитель ВД организует мероприятия и следит за соблюдением традиций и выполнением воли императора (но не уголовного закона), комендант занимается своими войсками. В подавляющем большинстве случаев они не вмешиваются в управление городом, хотя такие прецеденты и встречаются.
Возможна ситуация, в которой судья или представитель ведомства дворцов будут старше по чину, чем градоначальник. Еще чаще случается, что старше градоначальника по чину военный комендант (везде, где

расположены бригадные группы, их возглавляет фланговый генерал - а это 6 ранг). Но даже если это так, они не получают никаких прав управления города, формально оставаясь "младше" градоначальника. Хотя такая ситуация может грозить серьезными сложностями всем ее участникам.
Каждый из этих чиновников имеет в своем подчинении какое-то количество людей - и если свита чиновника ВД редко превышает пять-шесть человек, то уже у судьи в подчинении может быть несколько десятков бойцов, не говоря уже о коменданте с иногда многотысячным войском. Все эти люди не подчиняются градоначальнику и его структуре, но и не могут отдавать приказ людям градоначальника без предварительного согласования.
Напомним, что в Лавикандии существует жесткое правило - отдавший приказ берет на себя личную ответственность за его результаты.
Особняком стоят духовные лица. В любом городе империи есть лаврикианские и мекрарианские храмы. И если мекрарианцы не имеют четкой организации, то лаврикианская церковь ее имеет. Вследствие этого экзарх или великий экзарх — всегда значимая сила в городе. Для небольших городов ту же роль играет наиболее авторитетный приходской священник. Особенное влияние имеют такого рода структуры в городах Морора. К этому списку нужно добавить и Храмовую инквизицию, чьи представительства есть в любом крупном городе.
Представительства Тайного управления есть только в центрах провинций, но там работает сравнительно немного людей. Значительная часть агентов всегда живет под легендой — и присутствуют они в любом сколько-то крупном городе. Прежде всего, разумеется, в портовых городах, т.е. там, где наиболее активны синдикаты.
Невозможно представить себе город империи, в котором вовсе не будет криминала. Хотя бы один синдикат — в виде небольших банд или даже официальных представителей — будет представлен в любом городе Лавикандии. В тех же местах, где встают вопросы серьезной выгоды — портах, крупных городах, возле рудников и драконьих портов — часто будут соперничать несколько синдикатов, и их конфликты вполне могут затронуть мирных жителей.

Жители города

Города как правило делятся на несколько районов - по историческому построению (например, центр города), предназначению (портовые районы, рынки, церковные кварталы и т.д.), расселению разных домов (во многих городах есть кварталы фели - они предпочитают селиться кучно; катарир так же иногда отделяют себя от кафа), просто по размеру. У каждого такого квартала есть выборный представитель, который отвечает за него перед градоначальником. Рядовые жители таких кварталов несут ответственность только за себя самих.
Разброс в доходах городских жителей куда сильнее, чем разброс доходов жителей деревни. В городе могут жить и даже иногда соседствовать в кварталах кафа бедняк и баснословный богач. Однако районы как правило все же строятся и разделяются по имущественному признаку - и в центральных богатых районах сложно найти совсем уж неприглядный нищий дом, а в бедных кварталах, лабиринте "хутунов" - мелких улочек, в которых подчас сложно разминуться двум пешим людям, едва ли найдется богатый. Впрочем, внешность и местоположение бывают обманчивы.
Городские чиновники и их свита как правило получают от государства дома и квартиры в центре города, за которые ничего не платят, пока служат на своих местах. Дома эти не так роскошны, как дома богатых кафа, но все же более чем комфортны и просторны. Бедняки же могут ютиться всей семьей в одной маленькой комнатке - эта ситуация для империи вполне естественна. Разумеется, никаких постановлений о чистоте и гигиене официально не существует, но судьи и градоначальники как правило следят за тем, чтоб город соответствовал сколько-то приемлемым стандартам, хотя бы для того, чтобы избежать эпидемий. Практически во всех сколько-то крупных городах существует канализация, которая, правда, охватывает только центральные и богатые кварталы.
На любой центральной улице или площади просто найти стражников. Однако в некоторых кварталах встретить их почти что невозможно. Прежде всего это хутуны — бедные кварталы. Местные жители могут перемещаться по ним без опаски — банды их не тронут. Но чужаку, особенно богато одетому, не стоит соваться туда без нужны. В портовых кварталах приморских городов порядок наводят люди начальника порта, но перед ними не стоит цели защитить людей — они заботятся о кораблях и складах. Между тем в порту, особенно ночью, тоже бывает опасно — пьяные матросы сплошь и рядом устраивают большие драки, да и воры рады обчистить заснувшего моряка.
Более менее спокойно, как правило, в кварталах фели — однако связано это не со стражей (она почти никогда туда не заходит), а с нравами местных обитателей, которые не станут тащить грабителя в суд, а проклянут на месте. Грабители же, не умеющие отличать мага ночного круга от всех остальных и знающие, что в собственном квартале многие фели носят оружие, не рискуют понапрасну.
Только в больших городах встречаются настоящие больницы, однако врачи есть везде. В среднем можно сказать, что в обеспеченных кварталах один врач приходится на сто человек, в бедных один на полторы-две тысячи, в зависимости от города. Врачи для бедноты освобождаются государством от ряда налогов, а сотрудники государственных больниц получают постоянное жалование.

Империя: закон

Опыт показывает, что игрокам, впервые столкнувшимся с Лавикандией, сложно бывает понять несколько принципиальных особенностей имперского права. Прежде всего это:

1) у вашего героя нет никаких прав, если он не принадлежит к очень небольшой категории лиц (чиновники VI ранга и выше, старшая профессура, высший офицерский состав, лока и «столпы империи» — те, кому за

какие-то заслуги было дано особое звание и прилагающиеся к нему права;
2) в империи нет презумпции невиновности. Это значит, что в большинстве случаев, если вы оказались под подозрением, вам придется доказывать, что вы невиновны. Если вы не сможете этого доказать, судья сможет отправить вас на каторгу даже в том случае, если у него не будет неоспоримых доказательств вашей вины;
3) признание в империи — царица доказательств. На практике это значит, что к подозреваемому могут быть применены пытки. Существуют правила их применения (каждый день степень пыток может быть повышена только на одну ступень) и нужно получать ордеры на них, но в целом ничто не ограничивает власть в применении к вам самых ужасных вещей. Если потом выяснится, что вы были невиновны, применившие пытки могут быть наказаны. Но этого, скорее всего, не выяснится: на четвертый или пятый день все признают свою вину;
4) отношение к вам судей прямо пропорционально вашему статусу. Даже если вы не столп империи, а просто хорошо образованный человек, вас будут подозревать меньше. Это статистика: преступления чаще совершаются малообразованными бедняками, чем воспитанными богачами;
5) наиболее часто совершаемая начинающими игроками ошибка: в империи нет штрафов. Роль штрафов играют телесные наказания. Откупиться от этих наказаний официально имеют право только чиновники (но судья может не удовлетворить их запрос, назначив вместо этого тайную, а не публичную порку).

Все это с точки зрения современного европейца выглядит не слишком симпатично. Но нельзя сказать, что Лавикандия — чудовищная антиутопия. Число невинно приговоренных там не слишком превышает аналогичные цифры в нашем мире, а телесные наказания хотя и применяются, но воспринимаются жителями достаточно спокойно.

За всем этим видимым хаосом лежат две очень стройных схемы. Первая из них — прецедентное право. В своем решении судья как правило опирается не только на имеющиеся кодексы (хотя и на них тоже, конечно), сколько на многочисленные императорские указы и решения судов по аналогичным делам. Хитрость, однако, в том, что императорские указы никогда не отменялись, а лишь перекрывались новыми. И их, и тем более прецедентов разных дел за 20 тысяч лет существования империи накопилось столько, что судья зачастую может решить одно и то же дело пятью разными способами. Все они, однако, будут находиться в определенных рамках. Так за убийство в уличной драке судья может приговорить преступника к суровой порке плетьми и всем возможным срокам каторги (от нескольких месяцев до 120 лет), но не может отпустить его, приговорить к избиению палками (это слишком мягко, если речь не идет о самообороне) или смерти (слишком строго, если речь не идет об убийстве столпа империи, духовного лица или ребенка). В подавляющем большинстве случаев можно примерно представить себе степень ответственности за то или иное преступление руководствуясь здравым смыслом и привычной нам практикой.

Некоторую проблему для игроков и мастеров могут представить, как нам кажется, только те преступления, аналогов которых в нашем мире нет. Прежде всего это те преступления, которые связаны со специфическими способностями лавикандцев.

Магия — все круги магии, кроме Закатного, в принципе разрешены к практическому применению. Закатный круг в принципе не может быть применен на практике в применении к людям, но может изучаться теоретически. В действительности, конечно, фели-закатники постоянно нарушают этот закон, но пока об этом не знает никто кроме других фели, проблем нет. В то же время поднять мертвое тело или дух животного — вполне законное и легальное действие, а уж школа Закатного круга, работающая со временем, просто слишком сложна для неспециалистов, чтоб закон имел о ней какое-то мнение.

Проклятия Ночного круга никак особо законом не выделены и считаются таким же точно убийством, нанесением увечий или, скажем, порчей имущества, как и аналогичные действия при помощи топора. Магия тут не оценивается, оценивается результат.

Аналогично и в ситуации Рассветного круга: сама по себе иллюзия вполне законна. Но если она вводит в заблуждение ответственное лицо, служит преступным намерениям или хотя бы изображает реально существующего человека, то может оцениваться как соучастие, организация или совершение преступления.

Как ни сложно представить себе вредоносные заклинания Дневного круга, они бывают (как правило в силу своих не очевидных побочных свойств). В случае, если они используются для противозаконных действий, они не послужат отягчающим, но сами эти действия будут разбираться судом по всей строгости.

Применительно к магии круга Свершений есть лишь один закон: маг не имеет право применять вредоносные заклинания против подданных империи или их имущества. Исключение делается в том случае, если он военнослужащий и выполняет приказ командира.

Магия найзаров, круга Гармонии, законом не рассматривается в принципе, но есть некоторые прецеденты, доказывающие возможность ее вредоносного применения.

В отличие от магии, худдский гипноз запрещен практически полностью. Существует лишь три ситуации, в которых худд может использовать гипноз по закону: это медицинская помощь, самозащита или деятельность храмовой инквизиции по реабилитации жертв других, преступных гипнотов. Во всех прочих случаях введение человека в транс против его воли карается. Закон в этом вопросе довольно гибок и, в зависимости от ситуации и мнения судьи, приговор может повернуться как десятком палок, так и смертной казнью. Вмешательство в чужую душу (а именно так оценивается гипноз по закону) считается делом довольно серьезным.

Амок брэ сам по себе не является преступлением, однако может служить отягчающим для преступления, совершенного в этом состоянии. Тут, конечно, сказывается то, что большинство судей в империи — брэ. Так или иначе за амок не принято повышать степень наказания, но как правило добавляют к наказанию позорящий элемент:

публичность, обритие и т. п.
Все виды шестого чувства гегра никоим образом не считаются противозаконными. Единственное, что не имеет права делать подданный — это скрывать свои эмпатические (равно как и гипнотические, магические или любые иные) способности от следствия, если ему будет задан о том прямой вопрос. Впрочем, вообще нельзя лгать следствию, это наказуемо.
Однако этим не исчерпывается список тех преступлений, которые регулярно рассматриваются в Лавикандии, но никогда не рассматриваются в современной России.
Помимо них прежде всего нужно назвать преступления ритуального характера. В Лавикандии есть несколько официальных религиозных групп (Лаврикианская церковь, несколько мекрарианских течений, культ Мореходов — подробней см. в главе о религии). Все прочие религиозные течения считаются «культами противными Небу». Как ни странно, не все из этих культов преследуется, некоторые вполне легально действуют на территории империи. Так, например, умеренная лаврикианская ересь имперчества хотя и запрещена, но процветает в армии, да и вообще во всей империи. Однако большинство таких культов строго запрещены. Их организация и активное участие в них уголовно наказуемы, а пассивное участие (например, когда верующего ввели в заблуждения) хотя и не карается законом, но отольется члену культа долгим покаянием в монастыре или мекрарианской обители.
Связано с религией и понятие осквернение. Осквернен может быть не только храм, но и предмет, на котором пребывают духи. Это практически любой церковный культовый предмет, все сколько-то важные имперские реликвии и многие старинные предметы: духи не всегда на самом деле пребывают на них, но это случается. Кроме того осквернено может быть кладбище, домовой религиозные алтарь или алтарь предков. Даже просто «важное для окрестных жителей место». Под этим названием как правило проходят хижины посвящений брэ или объекты культа Земли, официально империей не признанного, но всеми уважаемого.
Еще один тип преступлений — преступления против нравственности. Часть из них имеют универсальный характер: это соблазнение малолетних (до 55 лет), некрофилия, междомовая связь, непристойное обнажение в общественном месте. Все прочие имеют выборочный характер. Так, например, мужская гомосексуальная связь наказуема для членов всех домов, кроме дома Фели. Аналогичная женская связь, однако, будет караться лишь в случае худдов. Многоженство для худдов, брэ (когда речь идет более чем о двух женах) и катарир — преступление, но для платйо вполне законна. Примеров такой относительной нравственности можно привести довольно много, но в целом можно сказать, что в законах такого рода для фели почти всегда делается существенное послабление, да и вообще специфика домовых традиций почти всегда учитывается.
Отдельно стоит оговорить вопрос проституции. В империи она законна, однако сотрудницы (или сотрудники, что особенно популярно среди гегра) таких заведений должны проходить регистрацию в ВОТе. Разумеется, несовершеннолетняя или мужчина-худд такой регистрации не получит. Это не отменяет мужской или детской проституции в империи — просто она незаконна и довольно серьезно преследуется.
Не будем описывать всех подобных деталей. Скажем просто, что Лавикандия все-таки отчасти средневековый мир. И при всей современности многих ее традиций, в ней живы пережитки древней истории с более суровыми и менее рациональными законами. Подчас эти законы могут казаться не слишком справедливыми образованному лавикандцу, но менять их — это не в духе Лавикандии.
Наконец, очень важно учитывать, что все жители империи поделены на несколько категорий. В зависимости от категории они подлежат разным судам и к ним по разному применяются наказания. Попробуем их коротко очертить.

Деление подданных на судебные категории			
Категория	**Состав**	**Особенности**	**Судопроизводство**
V	Члены императорской семьи, главы домов и ведомств, эртовики, высшие церковные иерархи, чиновники 8-го младшего ранга и выше.	К ним в принципе не применимы законы империи, и судьи не могут их судить.	Подлежат личному суду императора и только его.
IV	Столпы империи: чиновники и офицеры 7-го младшего ранга и выше, спутники и слуги императорской семьи, экзархи и главы мекрарианских школ, маги выше границы ан-Норга и приравненные к ним лее, лауреаты императорских премий и особо отмеченные императором, все лока.	Наказание автоматически опускается на две ступени, если преступление не входит в 12 зол.	Имеют права требовать суда императора в случае, если вердикт всех предыдущих судей их не удовлетворил. Могут требовать суда дома, и их требование не может быть отклонено.
III	Все образованные люди, получившие степень сюцая или аналогичную ей (т. е. учившиеся в высших учебных заведениях или сдавшие экзамены на 2-й чин).	Повешение всегда заменяется отрубанием головы. В ряде случаев наказание опускается на одну ступень. Могут просить о проведении наказания тайно.	Подлежат обычному суду. Могут быть временно задержаны без ордера сотрудниками ТУ или судьями, но не ВОТом.
II	Все прочие подданные империи	Строго соответствуют норме судебных разбирательств и наказаний	Могут быть временно задержаны без ордера сотрудниками ВОТа.
I	Преступные подданные (отбывающие заключение, находящиеся под надзором, ранее отбывшие срок на каторге, взятые с поличным при совершении одного из 12 зол)	Наказание утяжеляется на одну ступень.	Не имеют права требовать суда 7 судей.

Что должен делать житель империи, если судья несправедливо его приговорил? Он может потребовать нового рассмотрения дела. В этом случае дело будет рассмотрено в палате права Ведомства права и судей. Если палата права не найдет в решении судьи ничего несправедливого или незаконного, она подтвердить приговор. Если найдет (или если обвиняемый не будет доволен и этим приговором), она может передать дело в ведение Палаты семи судей в Соб-ха-Ни. Эти 7 судей (на самом деле их 6, так как 7-е место принадлежит полулегендарному выездному судье Као) решат судьбу обвиняемого. Пересмотру их приговор не подлежит. Однако есть еще две надежды, которые все же остаются у невинно осужденного. Во-первых, в случае, если он действительно совершил преступление, но оно было продиктовано требованиями традиций его дома или веры (например, он брэ и убил осквернителя кургана), то он может в любой момент, даже после решения семи судей, потребовать суд дома. В этом случае запрос о деле и его личное письмо будет направлено главе или совету его дома. Во многих случаях главы и советы домов отказываются разбирать такие вопросы (слишком многие преступники любят воспользоваться этим правилом), но иногда могут действительно спасти.
Во-вторых, всегда есть надежда, что о деле узнает император. Разумеется император может не только пересмотреть дело, но даже отпустить виновного, если ему так захочется. Так, например, нынешний командующий Южным фронтом эртовик Иан-зал-Нару во время оно нарушил сразу 4 из 12 зол, за что к смерти был приговорен не только он, но и вся его родня (волею случая, составляющая единственную семью в старинном клане Нару). Он был арестован и приговорен к смерти, однако император помиловал его и даже сделал полковником.
В целом, как нам кажется, мы очертили важные тонкости вопросы лавикандского права. Не стоит забывать и о таблицах в конце Книги игрока, где подробно описаны и 12 зол, и некоторые другие вопросы из области права и наказаний. Напоследок напомним только, что смертные казни в империи совершаются только в сезон дождей.

Империя: криминал

В книге домов мы достаточно подробно рассказали про конкретные синдикаты. Однако нам кажется необходимым сказать хотя бы пару слов о том, как устроены эти организации изнутри. В общем и целом принципиальных отличий у них нет: и «классический» Третий синдикат, и «легализовавшаяся» МТК, и имеющий в своей основе мекрарианскую секту Кулак устроены все же достаточно похоже, чтоб можно было очертить единую схему.
Вопреки распространенному мнению во главе синдиката редко стоит один человек (так это лишь в Кулаке и Ба). Как правило речь идет о пяти-семи крупных бонзах, которые управляют синдикатом коллегиально. Между собой они произвольно делят сферы ответственности, как правило связанные с региональным делением. Однако никто из этих людей не является работником синдиката и не обязан подчиняться ничьим приказом: все это хозяева, которые договариваются между собой к общей выгоде.
Из числа этих лидеров выбирается и официальный представитель синдиката, под тем или иным видом входящий в Совет дома Кафа. Но далеко не всегда этот представитель обладает наибольшей властью в своей организации.
Второй уровень составляет непосредственное окружение этих лидеров: их родня, советники, доверенные слуги, охрана. По понятным причинам лидеры синдиката больше боятся друг друга, чем конкурентов, а потому дублируют системы безопасности и контроля над финансовой деятельностью организации.
Таким образом у большинства синдикатов нет того центра, который можно было бы уничтожить одним усилием. И даже если враг (будь то другой синдикат или Тайное управление) сумеет захватить одного из глав, все прочие смогут продолжать деятельность синдиката без него.
Из второго уровня комплектуется собственно синдикат — организация, управляющая финансовыми потоками и деятельностью сотен фирм и преступных групп по всей стране. Как правило у синдиката есть Управляющий, который отчитывается перед лидерами-хозяевами. У управляющего есть помощники, заместители, секретари и все прочее, что требуется большой коммерческой компании. В общем это нормальная финансово-бюрократическая организация, отличающаяся от обычного торгового дома только степенью власти. В эту центральную часть синдиката входит, как правило, несколько сотен человек.
Отношения внутри синдикатов менее формальны, чем в худдском ведомстве, однако можно выделить четыре условных уровня иерархии:

1. Управляющий
2. Его заместители, помощники и главы отделов
3. Сотрудники таких отделов
4. Низовое звено: посыльные, вербовщики, контролеры, бойцы СБ и т. п.

Нужно учитывать, что даже самый нижний уровень сотрудников синдиката, многочисленные люди на побегушках, все же остаются членами синдиката и кое-что из себя представляют.
Состав отделов синдиката, если такое условное деление там вообще применяется разнится. Но почти всегда можно выделить финансовый отдел (контролирующих коммерческую деятельность организации), юридический отдел (большая часть усилий которого уходит на поддержание видимой законности) и службу безопасности (маленькую спецслужбу на службе синдиката). Все эти отделы безусловно подчиняются лидерам-хозяевам, но не на прямую. Если лидер захочет отдать приказ, скажем, сотруднику СБ, тот, конечно, должен будет его выполнить, но обязан будет доложить об этом своему непосредственному начальству. Все это нужно для того, чтоб никто из лидеров не смог использовать тот или иной отдел в борьбе против своих конкурентов.
Отдельную иерархию составляют работники на местах. Руководство синдиката не может лично контролировать всю территорию, которую охватывает организация. Им приходится посылать в крупные города постоянных представителей, которые, разумеются, спят и видят, как бы полностью подчинить себе город и получить

независимость от синдиката.
Желание это вполне понятно. Чтоб попасть в окружение лидеров или, тем более, стать одним из них, необходимо кровное родство. Места глав синдикатов из поколения в поколение передаются в небольшом числе семей. Таким образом даже для самого умного и храброго работника потолком остается должность Управляющего — довольно опасная и неуютная, хотя и связанная с большой властью. И когда появляется возможность вместо долгого и бесцельного карабканья наверх просто создать собственный синдикат, многие решают ей воспользоваться. Именно такова, например, история нынешнего синдиката Ба. Когда-то он был частью могущественного Второго синдиката, однако сначала отделился от него, потом вытеснил Второй синдикат с острова Син и, наконец, активно участвовал в его уничтожении.
Для того, чтоб контролировать кадры на местах синдикаты содержат большой штат проверяющих, входящих во все отделы — от финансового до службы безопасности. В большинстве синдикатов действует «правило второй ошибки»: первую ошибку сотруднику могут простить, но вторая окончится его смертью. Действительность, впрочем, вносит свои коррективы: иной раз убьют и за первую оплошность, а дети лидеров успешно могут раз за разом садиться в лужу без большого вреда для себя.
Наконец самый нижний уровень на местах составляют уже не штатные сотрудники синдикатов, а местные коммерсанты (как купцы, так и лавочники) и уличные банды. Такая ситуация удобна и для них (поскольку сама по себе работа на синдикат может серьезно повредить им в случае суда), и для синдикатов, которым не приходится контролировать напрямую все эти огромные массы людей.

Завершая наш рассказ о синдикатах нельзя не сказать о тех конфликтах, в которые они вовлечены. В среде синдикатов не бывает твердых союзов и постоянного содружества. Но тем не менее существуют зыбкие временные коалиции, нацеленные на достижение общих целей.
Одна из сторон этого конфликта сейчас — Морорская торговая компания. Легализовавшись и получив поддержку властей, МТК решилась бросить вызов практически всем остальным синдикатам. Как ни странно в этой на первый взгляд безнадежной борьбе МТК пока скорее выигрывает, умело используя все доступные ей ресурсы. Поддерживают компанию, да и то не слишком рьяно, только синдикат Бамбуковая джонка.
Вторая по значению коалиция группируется вокруг Третьего синдиката, старейшего из существующих сейчас в империи. Помимо Третьего в этот союз входят синдикат Реки и Лодочники, которые наиболее активно конфликтуют с МТК. Третий синдикат стремится вышибить МТК с места крупнейшей преступной организации империи. Полноценная война между ними еще не началась, но непременно начнется в ближайшие годы, а может и месяцы.
Третья коалиция включает в себя крупнейшего в империи поставщика опиума — синдикат Медная рука, и наиболее влиятельный синдикат Западного Морора — Два дракона. Основной интерес двух этих синдикатов — выжить в условиях постоянных конфликтов как с МТК, так и с коалиций Третьего синдиката. На данный момент это им удается, но ценой постоянных потерь.
Четвертая, совершенно самостоятельная и в границах Восточного Морора совершенно всевластная коалиция включает все три местных синдиката: Синий, Желтое облако и Бабочку. Между собой они в сложных, но скорее союзных отношениях — и не пускают на рынок Восточного Морора никого, кроме вездесущей МТК. Искупается это тем, что и сами они не выходят за границы протектората.
Наконец остаются нейтральный по отношению ко всем нынешним конфликтам синдикаты — Ба, Кулак и Камень. Все они предоставляют другим сторонам своих бойцов, товары или услуги, но не отдают никому предпочтения.

Глава о политике

Управлять массами все равно, что управлять немногими: дело в частях и в числе.
Сун-цзы

Политика: император

В столь единой и монолитной системе, как Лавикандская империя, власть государя не знает и не может знать никаких ограничений. Поступая так или иначе, Лавик III может учитывать интересы фракций, ведомств, домов — все то, о чем мы расскажем ниже. Но все же он стоит неизмеримо выше всех и всяческих интриг. Единственная сила, перед которой он несет ответственность — Небо, а перед ним не оправдаешься сиюминутными выгодами. Надо сказать, что и все прочие жители империи отлично понимают это. Заговоры против императоров в истории страны чрезвычайно редки, а против нынешнего правителя не устраивались никогда. Все знают, что у самых честолюбивых устремлений и тонких расчетов есть порог, переступить который невозможно: воля императора. Интрига может быть успешна лишь в двух случаях — если она отвечает интересам императора или если император о ней не знает. Ослушаться прямого запрета свыше могут позволить себе дома (они-то переживут любую династию), но не политические группировки или чиновные организации.
Лавик III — блестящий политик и тонкий дипломат. Он мог бы править используя силу, но предпочитает договориться. К каждому человеку он сумеет найти свой подход. Его главная цель - сохранение статус-кво империи. Период его правления называют «Золотое время», противопоставляя его тяжелому властвованию Лавренция II и последовавшему междуцарствию. Покой в стране, счастье жителей и гармония в государстве — вполне реальная цель императора. Однако он понимает эту цель в рамках своей культуры — так что его совершенно не смущают существующие в современной Империи минусы. Строго говоря, он вероятно считает что добился своей цели — по крайней мере в общем виде. Теперь он хочет не реформировать, а сохранять.
Для приведения в реальность своих планов у императора есть несколько рычагов. В первую очередь это Большая канцелярия — восемь ведомств, много тысяч чиновников, обрабатывающих тонны бумаг. Большая канцелярия подчинена государю лично и совершенно ему послушна. В последние годы Ведомство дворцов приобрело особенную власть, его чиновники на местах все больше превращаются в наблюдателей, снабжающих императора еще одним родом информации.
Ту же цель — с несколько иным акцентом — выполняет Тайное управление. Эта лавикандская «спецслужба» тоже подчинена императору лично.
Разумеется, не малую роль играют и предсказатели-аналитики лока, в первую очередь личный предсказатель императора Таи-ца.
Вся эта громоздкая машина, как ни удивительно, довольно слаженно работает и выполняет возложенные на нее функции.
Что же они делают? Попытаемся обозначить основные направления политики Лавика III. Как уже было сказано, в первую очередь это контроль за равновесием существующих в империи сил. Пока ни одна из них не перевешивает, подданные не страдают.
Вторая — решение внутренних проблем империи, таких как морорские мятежи и пиратство. Крупные восстания в Восточном Мороре поднимались за время правления императора трижды — около ста (Восстание провинции Лифэ), чуть более шестидесяти (Большое желтое восстание) и около тридцати (Восстание синих колпаков) лет назад. Сейчас, весной 452 года, на Севере Восточного Морора поднялось новое серьезное восстание. Проблема пиратства пока еще не нашла эффективного решения, но вообще флот — одно из слабых мест империи, и Лавик III озабочен его решением. Крупный криминал, существующий в стране, по мнению императора непобедим (так как для его уничтожения понадобится уничтожение дома Кафа).
Третья задача правления — начавшаяся недавно Южная кампания, масштабные боевые действия, призванные вернуть Лавикандии южные колонии. Это непростая задача, но, безусловно, к концу своего правления император хочет ее решить — благо он рассчитывает прожить еще около сотни лет.
По ряду событий и признаков можно судить о том, что четвертая династия худдов подходит к своему концу. Наследник императора, молодой принц Плам, может стать последним императором из этой семьи. Его отец хочет оставить страну после себя такой, чтоб династию Ла вспоминали в истории как «лучшие времена».

Политика: императорский двор

Абсолютная и ничем не ограниченная власть императора автоматически означает и то, что его ближайшее окружение (в том числе и та его часть, которая формально к властным рычагам доступа не имеет) обретает большое влияние. Это не только семья императора, но и придворные, окружающие и самого правителя, и его родню. Неформальные связи двора позволяют значительно ускорить решение проблем, которые в противном случае попадают в жернова бюрократического механизма империи и могут оставаться там годами. Иногда выйти на Императорский двор — единственная возможность решить серьезное дело или, во всяком случае, ускорить его решение. Однако внутренняя жизнь двора подчиняется своим законам и здесь, как нигде в империи, особенное значение имеют конкретные фигуры. Прежде всего это Наследник Плам, принц Пу, императрица, старший брат императора принц Пал. Описания

этих персонажей и их ближайшего окружения вы можете найти на нашем сайте.
Хотя формально придворная жизнь никак не организована, кроме системы рангов, двор не монолитен. Реальную политику Запретного города определяют фракции. Сам император выше этого политического бурления, однако для жизни империи оно значит очень много (хотя ни в одной газете об этом не напишут). С другой стороны переоценивать влияние фракций на жизнь простых людей не стоит переоценивать: помимо них существует большой ряд не менее влиятельных фигур и групп.
Ниже мы кратко описали все придворные фракции. Разумеется, деление это несколько условно — у каждого человека при дворе есть свои цели, и не всегда они совпадают с целями хоть какой-то фракции. Но все же большая часть придворных так или иначе тяготеет к одной из описанных выше групп.

Люди императора

Состав: Группа старых чиновников, которые оказались у власти в период начала правления Лавика III. Хорошо знакомы между собой и составляют своеобразное закрытое общество или, вернее, несколько десятков закрытых клубов, попасть в которые чрезвычайно сложно, если ты не обладаешь серьезными связями. В массе своей достаточно хорошие чиновники-универсалы, способные управлять практически любой системой. Их общим минусом часто является недостаточный профессионализм в той узкой области, которой они занимаются.
Более молодую часть фракции составляют их протеже, так или иначе воспитанные в тех же принципах поведения.
Особенности: В этой среде закрепилась ограниченная коррупция, опирающаяся в основном на связи и услуги, а не на финансовые вливания. Говоря грубо, такой чиновник никогда не передаст повстанцам военные тайны, но легко передвинет на денежный пост «родного человечка», за которого попросили, или вне очереди и распорядка выдаст на нужное дело ассигнования. При всем том, себя они воспринимают как хранителей традиций империи и людей безусловно честных.
Практически все они чрезвычайно преданы императору, и преданность эта базируется на личных отношениях с ним и любви, которую они к нему испытывают.
Однозначно несколько отстали от веяний времени и не готовы принять перемен ни в каком виде.
Играя кого-то из этого круга стоит ориентироваться на советских чиновников периода Брежнева, позднюю китайскую бюрократию, чиновников царской России периода Александра III – Николая II.
Цели: Единых целей у «Людей императора» нет, если не считать таковой сохранение сложившейся ситуации. Члены этой фракции могут по-разному относится к общей политике государства и другим группам, но, безусловно, не будут ставить под вопрос действия императора лично. Сохранившиеся привычки эпических времен Междуцарствия и отсутствие каких-бы то ни было нерешенных проблем часто заставляют их действовать в режиме «после нас хоть потоп».
Для молодых членов фракции задачей является борьба со «Свитой» за определение идеологии службы – будет ли идеалом чиновника нынешний его вид, не всегда эффективный, но привносящий в службу личный момент, что толкуется ими в положительном ключе, или холодный специалист из «Свиты».
Видные фигуры: Его высочество Ла-Тей-Пал, глава дома Брэ и верховный стратег Венно-Ми-Нару, Глава Дворцового ведомства Ара-ли-Тан, начальник Генерального штаба Каи-Ла-Рес, протектор Синбадзена Ла-э-Закру, Верховный смотритель парков Джи-Ли-Ан.

Мистики

Состав: Разномастная группа людей, собравшаяся вокруг принца Ла-Аль-Пу. Большую часть из них составляют ученые, теологи, мистики, есть и чиновники, преимущественно ведомства дворцов. В последнее время количество чиновников в этой фракции сокращается в связи с общим её отходом от политических дел. Никаких объединяющих факторов у этих людей нет, все они в той или иной степени креатуры принца, который снабжает их деньгами и, что важнее, материалом для исследований. В группе преобладают люди среднего возраста, редко старше 150 лет. Попасть в группу не сложно в случае, если ты занимаешься интересующей их областью.
Особенности: Эта фракция является политической постольку, поскольку главой её является принц трона. В действительности большая часть её членов очень далека от государственного управления. Несмотря на это вся фракция строго связанна формальными отношениями и очень строгим следованием церемониалу. Внутри фракции культивируется идеал бессребреничества, самоограничения, скромности в сочетании со строжайшим исполнением традиций. Ценностью обладает в первую очередь информация и острая работа ума. Фракция старательно избегает любых конфликтов и член её может вступить в противостояние только под угрозой окончательной потери лица.
Играя членов этой фракции необходимо понимать, что хотя она представляет собой нечто весьма напоминающее по целям гитлеровскую «Ahnen Erbe», по средствам и поведению ничего общего у них нет. (Так, например, принц никогда не одобрит проведения экспериментов на людях — с чем отчасти и связаны события Дела о сталях).
Ориентироваться тут стоит на идеалы дома Худдов, идеалы конфуцианства нашего мира, эзотерические ордена и организации.
Цели: После Отречения принца фракция совершенно потеряла политический вес. Часть её членов стремятся вернуть его, для чего им прежде всего придется преодолеть противодействие самого принца. Большинство фракции восприняло перемену в положительном ключе – государственные дела больше не отнимают у них времени. Все яснее формируется цель: сохранение, накопление и даже восстановление утраченной информации, в первую очередь в области мистики и теологии. По сути – это охота за любой информацией. Фракция, однако, очень неохотно делится этой информацией с кем-либо посторонним.

Видные фигуры: принц Ла-Аль-Пу, Апако-тей-Зенай, Амо-лан-Карот, глава Императорской библиотеки.

Сибариты

Состав: Свита, друзья и товарищи принца Ла-Аль-Плама. Преимущественно молодежь, очень мало людей старше 130 лет. Практически нет в группе чиновников, зато много военных-штабистов, отставников. Группа примерно в равных пропорциях состоит из худдов и брэ, и пожалуй, это единственная Придворная фракция, в которой много фели. Часть членов фракции практически живет за счет принца и нескольких других богатых членов, преимущественно феодалов-брэ.
Для того чтобы попасть во фракцию необходимо привлечь внимание принца, другого пути нет.
Особенности: Существование этой фракции традиционно было направлено на удовольствия, роскошный и свободный стиль жизни. В последнее время, однако, эта ситуация медленно изменяется – глава фракции стал Наследником престола, что накладывает и на него, и на его окружение серьезные обязанности. Состав группы в связи с этим постепенно меняется – исчезают те, кто хотел просто развлечься и появляются те, кто готов служить будущему Государю.
Однако на настоящий момент большая часть времени у членов фракции уходит на развлечения, издевательства над другими фракциями, намеренное манкирование обязанностями. По сути принц Плам при помощи своих людей пытается в свободное время, которого у него стало немного, развлекаться как раньше.
Играя их, стоит ориентироваться на образы приключенческих романов вроде «Трех мушкетеров», «Капитана Фракасса» и классическую японскую придворную прозу – например, на «Повесть о Гэндзи».
Цели: По первому взгляду может показаться, что у подобной группы нет и не может быть никаких политических целей. В действительности, конечно, это не так. Принц негласно поставил перед своими людьми задачу охраны интересов короны и простейших понятий о чести при дворе, где первое часто используется в личных целях, а второе просто игнорируется. Все многочисленные издевательства, постоянные дуэли с разными итогами (но всегда в пользу фракции Сибаритов с их культом владения мечом), все это нацелено на защиту политики Государя и чести. Важная оговорка: принц по молодости лет иногда слишком высоко ставит честь и не совсем верно понимает, в чем интересы короны. Впрочем, с каждым годом это понимание все растет.
Видные фигуры: Принц Ла-Аль-Плам, Венно-ми-Нару (учитель принца и глава дома Брэ, он не столько состоит в этой фракции, сколько направляет ее движение своим авторитетом), фели по прозвищу «Великое».

Свита

Состав: Формально группа организуется вокруг свиты Ее императорского величества, что и дает ей название. В действительности, однако, она помимо этого выполняет еще ряд функций. Членами группы являются преимущественно чиновники, они составляют до 90% членов. Притом это чиновники так называемых деятельных ведомств – торговли, дома Гегра (т.е. сельского хозяйства), рудного дела и мануфактур, права и судей. Очень немного или практически нет чиновников Дворцового ведомства.
Средний возраст членов группы от ста до ста пятидесяти лет, но преобладают люди помоложе.
Действительным главой фракции является принц Хайри, глава дома Гегра.
Попасть в группу просто, если вы соответствуете ее идеалам.
Особенности: Невозможно объяснить особенности этой группы, не коснувшись ее суперзадачи. Она заключается в создании нового типа чиновника. В противовес уже существующему «чиновному бездельнику» и «мздоимцу» с тенденцией к универсальности (а значит, по мнению этой фракции, не знающему ничего конкретного) это должен быть узкий специалист, фанатик своего дела, морально чистоплотный и стремящийся к максимально эффективному выполнению своей работы без привнесения в нее какого-либо личностного элемента. Разумеется, этот идеал в чистом виде не достижим, но к нему стремится большая часть членов фракции.
Сложно привести литературный или исторический аналог такого рвения. Ну скажем, если рабочий энтузиазм героев Стругацких перенести в чиновную сферу, то получится как раз то, что надо.
Группа находится в сложных отношениях с Людьми императора и Сибаритами и в нейтральных со всеми остальными группами, но относится к ним несколько скептически.
Цели: Пожалуй, это одна из немногих фракций двора, которая непосредственно стремится к власти – не императорскому престолу, разумеется, а высоким чинам. Это необходимо им, так как сверху куда проще будет прививать необходимые идеалы. Еще недавно у фракции были серьезные надежды – принц Пу готов был принять их услуги, самоотверженность и готовность работать не покладая рук импонировали ему, а собственного верного чиновничества он не имел. Принц Плам, однако, известен своей нелюбовью к этой фракции (что не мешает ему близко дружить с принцем Хайри) и очевидно собирается опираться на молодых Людей императора. Это вышибло почву из-под ног Свиты, и теперь она ищет новые пути продвижения.
Видные фигуры: Собственно, в этой фракции их почти нет – вся она состоит из людей, известных только в узких кругах таких же специалистов. Разумеется, нужно назвать принца Хайри, но вот кроме него и, разумеется, покровительствующей фракции Императрицы упомянуть кого-то конкретного сложно.

Армейцы

Состав: Несмотря на название фракции, собственно армейских офицеров в ней почти нет. Есть некоторое количество офицеров штаба, но костяк составляют отставники-худды и феодалы-брэ, своеобразное братство тех, кто некогда служил в армии, а теперь оставил ее по каким-то причинам. Во фракции сложно найти человека младше 150 лет.

Попасть в нее можно только в случае, если вы служили в армии и, желательно, дослужились в ней до сколько-то заметного чина.
Особенности: Специфическая обстановка боевого братства накладывает сильный отпечаток на членов фракции. С посторонними они, как правило, держатся безукоризненно вежливо (благо большинство из них имеет весьма приличное образование), но в своем кругу они почти что отвергают церемониал, пытаясь воскресить армейский дух, а еще больше того – свою молодость. Достаточно часто они из-за этого могут быть встречены в компании Сибаритов, причем молодые члены этой фракции находятся на положении тех, кого учат жить и разбираться в жизни. Если празднества и развлечения фракции Сибаритов заставляют стариков брезгливо поморщиться, то развлечения Армейцев заставляют вздрогнуть всю столицу.
В то же время это, вероятно, наиболее сплоченная фракция двора после Мистиков – друг за друга они выступают не задумываясь.
Однако не стоит обманываться простоватым видом и поведением Армейцев – это лишь маска, за которой прячутся достаточно тонкие политики и царедворцы.
Играя их стоит обратиться к образу советских ветеранов Великой отечественной и, одновременно, к книгам по истории Второй мировой, посвященной этому прозе и поэзии, стихам Киплинга и таким пособиям по политическому искусству, как «Государь» Макиавелли, «Артхашастра» Каутильи, трактату Сун Цзы.
Цели: Единственной официально заявленной целью этой фракции является всемерная поддержка армии. Принцип тут прост – пока кто-то воюет на фронте, кто-то должен защитить его интересы перед лицом Государя. В действительности, однако, это не единственная цель фракции. Они видят в себе столп имперской жизни. В данный момент они действительно склонны к милитаризму, так как считают, что армия застоялась. Начавшаяся война на Юге их безусловная победа. (Впрочем, как и все в большой политике, это не исключительно их заслуга — для начала войны сложилось множество факторов). В то же время они серьезно вдаются и в дела экономики, что и не удивительно – за счет фронтовых связей они имеют влияние почти на всех феодалов страны, а значит могут оказывать серьезное влияние на сельское хозяйство и рудное дело.
Их идеал – сильная страна, готовая противостоять в одиночку всему остальному миру.
Видные фигуры: По ряду причин глава дома Брэ и его окружение не входят в эту фракцию. Возглавляет ее один из эртовиков, Ат-ини-Тодза, носящий титул Щита метрополии.

Политика: ведомства

Мы много раз говорили о том, что чиновники имеют в Лавикандии очень большое влияние. Учитывая, что в стране их никак не меньше двух миллионов человек, ясно, что единой точки зрения на происходящие события они иметь не могут.
Все многообразие политической борьбы в среде чиновников описать невозможно: она происходит в любом городе империи, в любой конторе любого ведомства. Но можно очертить род деятельности, а заодно — основные задачи, проблемы и интересы крупнейших чиновных организаций империи.
Это мы и сделаем ниже, расположив их в порядке уменьшения влияния на политическую жизнь страны.

Ведомство дворцов (ВД)
Неизменно влиятельное и привилегированное, в правление Лавика III оно приобрело практически неограниченные возможности. Помимо традиционного контроля над императорской казной (отдельной от государственной), всеми землями, угодьями и резиденциями императора, а так же соблюдением ритуалов и традиций всеми чиновниками империи, ведомство дворцов приобрело ряд нехарактерных для себя функций. Еще при Лавренции II в финансовое подчинение к ВД были переведены все три гвардейских полка, до того имевших самостоятельное подчинение императору. Вскоре после воцарения нынешнего государя в сферу деятельности ведомства перешло цензурирование всех выходящих указов, художественной и научной литературы, прессы, чем ранее занималось Ведомство права и судей. Уже эти две составляющие сделали ВД одним из крупнейших игроков на политической арене империи.
В течении всего своего правления Лавик III больше всего доверял именно ведомству дворцов, заполнив его верными себе людьми и фактически создав на его основе параллельную Тайному управлению или Цензорату службу контроля. Чиновники Ведомства дворцов следят за всеми остальными чиновниками Лавикандии, но не за их моральным поведением или законностью их действий, а исключительно за их лояльностью интересам страны и императору лично.
У деятельности ведомства есть несколько ограничений, главные из которых кроются в нем самом. Во-первых, бюджет ведомства ограничен императорской казной, большая часть которой уходит на самого государя, его родных и их свиты, а значительную часть остатка пожирает гвардия. Сейчас ВД дошло до предельного числа своих сотрудников (около восьми тысяч человек) и явно не сможет его увеличить, хотя на всю империю их явно не хватает. В результате в достаточно крупных городах может служить по два-три чиновника ВД, вынужденных работать на износ.
Во-вторых, из-за близости к трону ВД больше всех других ведомств пронизано интригами. Подчас сотрудники одного отдела могут принадлежать к разным придворным фракциям. Само собой, на пользу работе это не идет.
В третьих, стремительное усиление ВД вызвало большое недовольство других ведомств.
На данный момент можно выделить три основных задачи ВД: 1) установление реального контроля над Восточным Морором, где сейчас сотрудники ведомства имеют номинальный вес, 2) расширение своего влияния на армейские

круги, в данный момент активно борющиеся с ведомством и 3) переориентация. Последнее следует пояснить. В данный момент ВД действительно любимый аппарат влияния императора и полностью послушно его воле. Однако император не вечен. Хотя до смерти Лавика III остается еще столетие, дальновидные и молодые люди уже сейчас ищут способы закрепиться в свитах Наследника и сохранить свое влияние в его правление. В то же время самые мудрые чувствуют, что династия подходит к своему концу — и даже если он наступит через две сотни лет, пора подумать о перспективах будущего. В конечном счете двести лет — это не так много для империи.
Важно отметить, что, несмотря ни на что, ВД не может проиграть в аппаратных интригах постольку, поскольку в них не может проиграть император.

Генеральный штаб
Общее обозначения для группы организаций (в частности и штаба), руководящих деятельностью лавикандской армии. Очевидно, что в этой сфере крутятся очень значительные суммы, а значит и власть.
Характерной особенностью лавикандской политики является абсолютная лояльность большинства участвующих сторон императору. Верно это и в случае генштаба: его руководители лично преданы государю и считают, что преследуют его интересы. Отчасти так оно и есть, хотя между генштабом и ВД идет непрекращающаяся борьба.
С начала правления Лавика III генштаб был вотчиной главы дома брэ Венно-ми-Нару. В определенном смысле это можно считать отступной: Венно-ми-Нару отказывался от трона (хотя имел непосредственную возможность на него взойти), а император не вмешивался в дела армии. В принципе, для империи это нормальная ситуация, но предыдущий император этого правила не соблюдал и даже взял на себя руководство фронтом, что не часто делали и императоры-брэ.
Венно-ми-Нару, вынужденный строить свое ведомство почти с нуля, принципиально отказался включать в него генералов армии императора — все они получили тогда титулы наместников провинций и позже пополнили ряды Людей императора. В руководство же генштаба вошли несколько авторитетных пожилых стратегов (ныне уже покойных) и ряд молодых офицеров, хорошо показавших себя на Южном фронте. Это было как верным, так и неверным решением. С одной стороны это привнесло в штаб «новую кровь», новые интересные идеи и инициативы. С другой это привело к тому, что в настоящий момент в штабе нет действительно крупных и авторитетных стратегов, хотя хватает блестящих тактиков. Так, вся нынешняя кампания на Юге в целом была спланирована еще восемьдесят лет назад.
Сам Верховный стратег всегда дистанцировался от политики, тоже делало и его ближайшее окружение, так что в политической борьбе участвовало в основном руководство второго звена. В настоящий момент и оно почти выключено из политической жизни, так как штаб полностью сконцентрирован на Южной кампании и подавлении волнений в Восточном Мороре. Людей, заигравшихся в политику в ущерб делу, Венно-ми-Нару не поощряет.
Несмотря на это генштаб, конечно, остается мощнейшей политической силой, а на завоеванных южных землях только чиновники штаба и принимают решения.

Ведомство дома Гегра (ВДГ)
Большинство жителей империи склонно недооценивать влиятельность этого ведомства. Между тем именно оно, а вовсе не ведомство торговли, контролирует большую часть налоговых поступлений страны, как назначая формы (а подчас и суммы) податей со всех крестьян империи, так и являясь основным их получателем. Ведомство торговли лишь осуществляет сбор денег.
Основная функция ВДГ — удержание страны в сытом состоянии. Если учесть, что агрономия в империи развита далеко не на нашем уровне, а выращивание риса - довольно зависимое от внешних условий занятие, можно понять, что ВДГ несет очень серьезную ответственность и делает весьма непростое дело.
Решением проблемы голода в империи стало создание нескольких областей, в которых оптимальные для выращивания зерновых и разведения скота условия поддерживаются искусственно — за счет системы ирригации, магов круга Свершений и колоссальных усилий крестьян. Голод отступил, однако поддержание этих систем требует огромных капиталовложений и представляет стратегический интерес империи. В следствие этого в своей области ВДГ абсолютно всесильно, и чиновник-гегра сплошь и рядом может проигнорировать как сотрудника ВД, так и офицера генштаба, если их решения не отвечают интересам его ведомства.
В империи в принципе относятся к чиновникам не так уж плохо, но среди крестьян уважение к ним огромно, и в первую очередь это касается ВДГ. От решения этих людей зависит, например, открытие шлюзов. Малейшая ошибка в такой ситуации может означать голодную смерть для сотен, а то и тысяч людей. Однако такие ошибки случаются очень редко.
Почти все руководство ВДГ принадлежит к придворной франции «Свиты», что так же приводит их к конфликту с другими ведомствами и прежде всего — с ведомством дворцов.
ВДГ вполне устраивает сложившаяся обстановка, и его сотрудники готовы сделать очень многое для поддержания статус-кво.

Тайное управление (ТУ)
Служба, совмещающая функции внутренней разведки, политического сыска и — самое важное — службы расследований особо важных дел. В своей работе сотрудники управления дошли до принципов близких к современным.
Во времена Лавренция II ТУ использовалось в первую очередь как аппарат политического давления. Его работники совершали аресты неугодных и в определенный период занимались, фактически, только этим. В следствие этого в

глазах жителей империи ТУ олицетворяло все самое страшное в правлении Лавренция, став синонимом государственного террора. Это совершенно перекрыло имевшиеся заслуги управления (например, решения ряда проблем в Горном Мороре или блестящую операцию на острове Сине, сформировавшую нынешние отношения между империей и Северными варварами), тем более что о них не слишком рассказывали.
Этот негативный образ сохраняется за ТУ до сих пор, хотя отчасти, конечно, ослабел.
В настоящий момент политический сыск в империи маловостребован, а аресты неугодных (довольно редкие) проводит гвардия. В области внешней и контрразведки серьезную конкцренцию ТУ составляет подчиненное генштабу Управление военной разведки, так что ТУ в первую очередь играет роль криминального сыска.
Эта ситуация решительно не устраивает руководство ведомства, что привело к серьезному конфликту между ним и Управлением военной разведки. Так, во время недавнего Терлесского инцидента именно ТУ решало большую часть информационных вопросов и даже забросило ряд своих агентов в район боевых действий, чего УВР сделать не сумело.
С другой стороны ТУ не хочет делиться имеющимися полномочиями с другими ведомствами и настаивает на передаче в свое распоряжения всех дел по организованной преступности вообще и синдикатам в частности. Соответствующие отделы ВОТ и деятельность судей по сходным направлениям при этом должны быть свернуты, что вызывает их понятное недовольство.
ТУ прикладывает максимум усилий, чтоб доказать свою полезность императору. В последнее время это отчасти удается, но впереди уже маячит новая беда: новый Наследник не скрывает своей неприязни к Тайному управлению.

Ведомство охраны традиций (ВОТ)
Хотя бы в силу численности сотрудников это ведомство должно занимать видное место в нашем списке. Любой стражник в империи считается чиновником ВОТ первого ранга. Так что ВОТ включает едва ли не половину всех чиновников империи.
Но большая часть этой громадной силы в политическом смысле равна нулю: тот же рядовой стражник не имеет никакого мнения о политических процессах, а если и имеет — оно никому не интересно.
На низовом уровне ведомства происходит постоянная борьба с Тайным управлением, Ведомством права и судей, а в колониях — и с Ведомством южных земель. Победитель в ней получит возможность полностью прибрать к рукам охрану порядка в городах империи, а значит и выделяемые на это Казной суммы. Несмотря на непростое положение ТУ и ВПС, ВОТ на данный момент проигрывает эту битву. Полномочия следователей ВОТ в последнее столетие только сокращаются.
Однако в структуру Ведомства охраны традиций входят и аппараты всех градоначальников, наместников и протекторов империи (но не они сами). Поскольку часто чиновники при наместнике могут играть куда большую роль, чем он сам — на провинциальном уровне ВОТ остается самой мощной силой империи после армии.
Имея такой потенциал ВОТ, конечно, мог бы смять всех своих противников в политических играх, но это не позволяет сделать разобщенность и конфликты провинциальных властей, контроль со стороны местных управляющих чиновников и, что немаловажно, удаленность от центра: все серьезные решения империи принимаются либо при дворе императора, либо в свитах протекторов, где всегда много чиновников ВД и военных.

Ведомство торговли (ВТ)
Главный рычаги влияния этого ведомства — императорские монополии. Их четыре: это торговля оружием, фарфором, опиумом и шелком, а так же производство всего этого.
Постоянные попытки синдикатов наладить нелегальную продажу вынудили империю создать Управление портов и границ, своего рода внутреннюю таможенную службу, борющуюся с контрабандой. Формально управление подчиняется ведомству охраны традиций, однако деньги получает от ведомства торговли и преследует, по сути, именно его интересы.
Эти два фактора вкупе с контролем над сбором налогов и выдачей лицензий на внешнюю торговлю, делают ВТ достаточно заметным участником имперской политики. Однако важно, что ведомство торговли является лишь посредником в передаче денег, так как финальная их точка, палата казначейства, хотя формально и входит в ВТ, но на самом деле мало от него зависит. Именно чиновники Казны и лично император решают вопросы финансирования государственных организаций. Мнение чиновников ВТ из других отделов при этом почти не учитывается.
Вследствие этого фактическое влияние ведомства торговли на граждан империи очень велико, а вот на другие ведомства — почти отсутствует.
Сложившаяся ситуация не может нравится сотрудникам ВТ, и они на многое готовы пойти ради ее изменения. Ведомство в целом сильно ориентировано на фракцию «Свита», так как работающие в нем специалисты надеются таким образом поднять собственный авторитет. Поскольку принц Хайри, наследник дома Гегра и глава Свиты — глава ВТ, надежды эти небезосновательны.

Ведомство недр (ВН)
Очень небольшое ведомство, нарочито дистанцирующееся от политики (возможно еще и потому, что среди его сотрудников почти пятую часть составляют гегра). Оно контролирует все шахты, включая и каторжные, а так же все государственные мануфактуры империи. В общем, это своего рода ведомство промышленности.
Ведомство очень богато и в своей области имеет только одного конкурента — армию. Благодаря прекрасной спайке сотрудников и титаническим усилиям, небольшое ведомство недр на протяжении нескольких столетий опережает

армию в борьбе за многие крупных государственные заказы. Есть все основания считать, что ВН создало «государство в государстве». Его чиновники очень не любят, когда кто-то вмешивается в их внутренние проблемы, каковыми считается все, происходящее в границах шахт или мануфактур — от распределения финансов до убийств.
Такая позиция ВН вызывает активное противодействие всех остальных ведомств от ВД (все шахты — собственность императора, так что теоретически ВД имеет на них права) до Ведомства торговли (потому что ВН старательно выводит свою деятельность из-под налогообложения).

Ведомство права и судей (ВПС)
Так же сравнительно небольшое ведомство права и судей имеет немалое влияние. Отдел судей, традиционно поддерживаемый управленцами на местах, находится в постоянной конфронтации с следственными службами ВОТ и Тайным управлением. Судьи-одиночки едва ли могли бы противостоять мощным ведомствам, но у них есть мощнейший козырь: палата права. Эта палата выдает ордеры всем службам империи, включая даже такие полугосударственную Храмовую инквизицию. Отношения между двумя отделами ВПС натянутые, но все же судьи могут сами выписывать себе и другим ордеры, отчитываясь перед отделом права постфактум. Это позволяет им «обойти на повороте» все прочие службы империи и мощно влиять на многие политические процессы. Если же добавить к этому, что только совместное решение чиновника ВПС и ВД может снять местного управленца без прямого указания императора, становятся ясны возможности ведомства.
В то же время эти рычаги имеют сугубо бюрократическую функцию: ВПС не обладает ни существенными (в имперских масштабах) денежными суммами, ни собственными вооруженными силами, как многие другие ведомства. Судьи неизменно имеют очень большой вес в провинциальной политике, иногда фактически управляя небольшими городами. Но на уровне придворных интриг их вес ничтожен.

Ведомство по делам варваров (ВДВ)
Лавикандия состоит в постоянных дипломатических отношениях с Фантаврский империей, Соединенным королевством Уолша и Наргейла, Амрийским царством и несколькими городами-государствами Северного Амра. Отношения эти носят скорее представительский характер, так как Лавикандия почти не ведет внешней торговли и лишь номинально участвует в Блоке трех, включающем помимо нее Фантаврию и Соединенное королевство.
До более отдаленных стран Лавикандии просто нет дела, о них в ней не знают даже ученые-географы.
Эта сугубая замкнутость, ориентированность империи внутрь делает ведомство по делам варваров самым слабым и маленьким ведомством империи. Его сотрудники на родине имеют значение лишь в качестве советников. Другое дело, что лавикандские послы, отправленные за рубеж, часто играют у себя на местах очень значительную роль, активно участвуя в дипломатических переговорах. Каждый год Казна выделяет им довольно значительные суммы. Но все же их деятельность воспринимается как своего рода декорация, игра, к ней не относятся всерьез.
ВДВ, в общем, смирилось с этой позицией имперских властей.

Ведомство южных земель (ВЮЗ)
В действительности это очень влиятельная организация. В конце списка она оказалась лишь потому, что ее непосредственное влияние на издание императорских указов или возможности при дворе строго равны нулю. ВЮЗ даже не имеет в столице своего представительства.
Это колониальное ведомство. В Западном и Восточном Мороре (а в ближайшем будущем — вновь на Юге) оно имеет огромное влияние, очень большое финансирование и даже полноценные войска, куда вербует отставников-брэ.
Отчитываются отделения ВЮЗ перед протекторами.
Чиновники этого ведомства занимаются делами туземцев, что включает в себя широчайший спектр задач — от решения о проведении местными празднеств до подавление небольших волнений. В решении проблем ВЮЗ как правило предельно цинично, но эффективно. Это своего рода цепной пес империи: никто не любят ведомство южных земель, но все с удовольствием пользуются результатами их трудов.
На общеимперском уровне ВЮЗ ни в какой борьбе не участвует, а в колониях находится в постоянном противоборстве с армией и ВОТ, так как склонно принимать на себя их функции.

В таблице ниже мы описали палаты, на которые делятся ведомства. Сами палаты состоят из отделов и управлений. Разница между отделом и управления довольно существенная и заключается в целом ряде финансовых, процессуальных и административных моментов. Но ключевое отличие в том, что отдел всегда полностью подконтролен палате. А управление получает от палаты только общие цели, самостоятельно отвечая за средства, которыми пользуется перед другими инстанциями. Таково, например, управление военной разведки (палата стратегии Генерального штаба) или координирующее дела религии управление ритуалов (палата церемоний ведомства дворцов).
За время существования империи состав и задачи ведомств несколько раз менялись, поэтому возникло несколько Особых ведомств. Их руководство отчитывается лично перед императором, хотя финансирование и некоторые необходимые моменты бюрократического обеспечения они получают от других ведомств (ордеры ТУ или УПГ от палаты права ведомства судей, или их же финансирование палатой казначейства ведомства торговли). Эти Особые управления мы отдельно указали в конце таблицы.

Ведомство	Палаты	Сфера ответственности
Ведомство дворцов	Палата церемоний	Отправление ритуалов Неба, контроль за лояльностью чиновников на местах, вопросы религии, придворная политика: это самая влиятельная политическая сила из всех ведомств.
	Палата тонких расследований	Расследования в среде высшего чиновного аппарата и наиболее влиятельных людей империи. Фактически полностью подконтрольна палате церемоний.
	Палата экзаменов	Императорские экзамены на чины и звания.
	Палата наград и наказаний	Вопросы награждений, наказаний и выплат светским чиновникам.
	Палата дворцов и парков	Личные резиденции императора, его семьи, и принадлежащие им земли.
	Палата цензуры	Цензура и контроль над книгами и прессой. (Фели выпускают доступную нецензурированную литературу и газеты, но они менее доступны для большинства населения)
	Императорская казна	Личные средства императора и императорской семьи. Отделена от общей казны империи.
	Императорская академия	Элитное учебное заведение, где готовят высоко компетентных худдов-управленцев и худдов-ученых.
Ведомство торговли	Палата податей	Определение и сбор налогов (форма выплаты для деревень устанавливается ведомством по делам Гегра)
	Палата попечения о подданных	Переписи и иной сбор статистических сведений о жителях империи
	Палата наделения уделами	Контроль над распределением уделов среди феодалов-брэ и сдача в аренду части государственных земель
	Палата внутренней торговли	Внутренняя торговля
	Палата внешней торговли	Внешняя торговля
	Палата казначейства	Общая государственная казна
Ведомство охраны традиций	Палата провинциального надзора	Провинциальные бюрократические аппараты (исключая протекторов и наместников, назначаемых императором лично)
	Палата охранения покоя	Патрульная, пожарная и спасательная служба
	Палата расследований	«Полицейская» служба: расследование и предотвращение преступлений
	Палата нравственности	«Полиция нравов», контроль за легальной проституцией, игорными домами и опиумокурильнями.
	Палата образования	Императорские училища (права, финансов, мореходства, но не богословия)
Ведомство права и судей	Палата права	Изучение и рассмотрение прецедентов, выдача ордеров и контроль над законностью действий ВОТа, ТУ, палаты судей и Храмовой инквизиции.
	Палата судей	Судьи и их аппарат на местах и выездные судьи с их свитами.
	Палата тюрем	Тюрьмы, каторги, их охрана и снабжение.
Ведомство недр	Палата шахт и рудников	Шахты, рудники, их аппарат и охрана, снабжение и вывоз, геологоразведка.
	Палата производств	Государственные мануфактуры, верфи и драконьи питомники, а так же государственные ремесленные цеха.
Ведомство дома Гегра	Палата риса	Сельское хозяйство и животноводство, контроль над ними, их защита иформа обложения их налогами.
	Палата общественных работ	Прокладка дорог и каналов, городская застройка и все прочее строительство, которым занимается государство.
	Палата перевозок	Поддержание дорожной сети в надлежащем виде, формирование и охрана продовольственных поставок.
	Палата ирригации	Поддержание системы каналов и плотин в надлежащем виде, их проектирование и контроль над их работой.
Ведомство по делам варваров		Внешняя политика империи и посольские представительства за рубежом.
Ведомство южных земель	Палата Западного Морора	Исследование и контроль над туземцами, подавление восстаний в Западном Мороре
	Палата Восточного Морора	Исследование и контроль над туземцами, подавление восстаний в Восточном Мороре, Морорских горах и на Архипелаге.
	Палата Юга	Восстановлена в начале весны 452 года, функции до конца не определены. Сфера ответственности — новообретенные южные земли.
	Палата усмирения	Снабжение и комплектация войск Ведомства Южных земель в колониях, а так же командование ими в случае необходимости.
	Палата военных податей	Определение необходимых сумм военных податей и пропорций их сбора в денежном и иных эквивалентах
	Палата стратегии	Планирование военных операций

Генеральный штаб	Адмиралтейская палата	Вопросы обспечения, поддержания и командования военным морским и воздушным флотом
	Палата почестей	Вопросы награждений, наказаний и пенсий, военный трибунал
	Палата военных округов	Командование военными округами на территориях империи, не охваченных военными конфликтами
	Палата клановых войн	Контроль над законностью и подавление нарушивших закон клановых войн брэ
	Палата снабжения и военных работ	Снабжение боевых и тыловых частей, строительство крепостей и военных портов
	Академия генерального штаба	Учебное заведение для подготовки офицеров
Особые управления	Тайное управление	Расследования особо сложных, опасных или важных преступлений, политические расследования и контрразведка
	Управление портов и границ	Таможенная служба
	Управление драконьих портов	Поддержание и контроль деятельности императорских и частных драконьих портов
	Почтовая служба	Система доставки срочных сообщений государственной важности, внутреннего сообщения для частных лиц и доставка личной переписки
	Цензорат	Контроль над этичностью деятельности крупных государственных и военных чиновников

Политика: Дома империи

Помимо придворной и ведомственной политики на жизнь империи влияет и еще один фактор: интересы Домов. Сложно даже сказать, насколько из можно назвать политикой, потому что они стоят выше, чем любые сиюминутные повороты истории. Если для придворной интриги нормальный срок длительности — несколько месяцев, а для ведомственной — пара лет, то высшие интересы Домов не менялись на протяжении тысячелетий.

Ближайшим аналогом этих процессов в истории нашего мира можно назвать проявления интересов сословий и больших социальных групп. Разница, однако, в том, что до определенного периода в нашем мире эти группы редко осознавали себя как нечто единое, в то время как для лавикандца принадлежность к Дому очевидна. Но длительность и стабильность этих процессов не позволяет внести в них сложные элементы.

Исторически принято говорить о двух «союзах», в один из которых входят худды и брэ, а в другой — фели и платйо (но не катарир). Это совершенно не означает, что рядовые представители этих домов будут лучше относиться к «союзнику», чем к «противнику». Союзы существуют на уровне длительной политики и экономики. В нынешнем виде они сложились около шести тысяч лет назад и вряд ли изменятся в ближайшие века.

Что они означают на практическом уровне?

Дома Худдов и Брэ строят империю на основе меритократии (т.е. знание и заслуги в большей степени определяют власть, чем богатство или умения), феодальной системы и стабильности. Дома Фели и Кафа заинтересованы в развитии рынка и снижении контроля власти над обществом.

Однако 1) этот взгляд достаточно теоретичен и практически полностью никогда не реализовывался, 2) до крайностей в нем никто и никогда не доходил — империя не знает ни случаев абсолютного всевластия императора, ни идей демократии и республики.

Фактическое положение всегда зависит в первую очередь от династии, сидящей на троне. Если у власти худды (как сейчас), чиновничество получает большую власть, дом фели совершенно закрывается в себе, значительная часть экономики кафа уходит в нелегальную сферу, закон начинает в большинстве сфер главенствовать над желаниями властей.

Если на троне фели, то меритократическое чиновничество уступает значительную часть власти специалистам (типа тех, о которых мечтает Свита), количество чиновников снижается, решения чаще принимаются на уровне отдельных представителей власти, а не на уровне инстанций, синдикаты легализуются, фели начинают больше проникать в общественную жизнь.

В то же время никогда не бывало, чтоб синдикаты полностью выходили из тени или чтоб число худдских чиновников сокращалось более чем в два раза относительно нынешних цифр.

Изначально, во времена ранней империи, дома прямо делегировали ко двору императора своих представителей. Сейчас эта система изменилась. Те, кто реально управляет жизнью домов, получили конкретные роли. Так глава дома Брэ одновременно является Верховным стратегом империи, глава дома Фели — ректор Священного института, совет дома Кафа по сути состоит из лидеров синдикатов и из ближайших помощников. Даже Совет Матрон, негласно правящий домом Гегра, давно стал официальной организацией. В наше время глава дома Худдов — частное лицо, но в правление императоров из не-худдских династий он, как правило, занимает какую-то крупную чиновную должность. Только дом Лока сохранил представительство в чистом виде — из пяти глав дома ни один не живет в столице, а представитель дома при дворе лишь выражает общее мнение совета.

Эта привязка к конкретным должностям имеет для домов как очевидный положительный, так и отрицательный эффект. Связанные не только с домами, но и с общественными институтами, их главы часто вынуждены игнорировать интересы небольших частей дома. Например, общая нацеленность дома Худдов на меритократию больно ударяет по

интересам Белой кости — худдской потомственной военной знати. Можно привести и менее очевидный пример: политика дома Брэ, сохраняющая феодальную систему, не нравится некоторым брэ, готовым заняться торговлей.

Однако именно политика Домов определяет реальные интересы империи. Можно привести простой пример: нынешняя война на Юге.

С точки зрения придворной политики, начало этой войны — безусловная заслуга и победа фракции армейцев. С точки зрения ведомственной политики, она результат серьезных совместных усилий Ведомства дворцов, Ведомства недр и Ведомства торговли, в то время как Генеральный штаб в сущности был бы рад отложить ее еще на пару десятилетий. Однако истинная причина войны в том, что после потери Юга многие Брэ остались без земли, что привело к обострению клановых войн и уходу многих членов дома в криминальную сферу. Это не отвечает высшим интересам дома Брэ, которому нужны новые феоды, новые воины и новые вызовы. Поэтому Венно-ми-Нару поддержал войну как глава дома Брэ, несмотря на мнение собственного Генерального штаба.

Глава о природе

Во Цюань, собиратель лекарственных трав на горе Хуайшань, любил поедать ядра сосновых орешков. Все его тело обросло волосами длиною в семь цуней, оба глаза были квадратной формы.

Гунь Бао

Довольно не просто описать целый мир в одной главе — так что мы иногда только наметим темы, которые мастер может сам развить по своему вкусу.

Под природой мы понимаем не живой мир вокруг нас, а то, что называют «природой» лавикандские ученые, и что более точно можно было бы передать латинским термином natura — тут и живой мир, и та «природа», которая «не терпит пустоты». Словом и экология, и космология, и физика, и метафизика.

Природа: окружающий мир

В книги игрока мы уже говорили, что мир нашей игры, «Земля и вода» - планета. Разумеется, она вращается вокруг звезды (для дотошных можем сказать, что она того же спектрального класса, что и наше Солнце). Помимо «Земли и воды» вокруг звезды вращается еще несколько планет — жителям этого мира из них известно четыре, хотя в действительности их несколько больше.

Вокруг планеты вращается два спутника — естественный и искусственный. Естественный — Луна — довольно велик и непосредственно влияет на планету (например, от него зависят приливы и отливы). Он отчетливо виден на небе — даже несколько лучше, чем у нас, так как несколько крупней нашей Луны.

Лавикандские астрономы неплохо изучили видимую сторону Луны, дав названия всем важным чертам ее рельефа. Но, наверное, это единственное хорошо изученное небесное тело — лавикандцы вообще не слишком сильно интересуются астрономией.

Искусственный спутник — совсем маленький. Он запущен много тысячелетий назад древней цивилизацией лигвеев. Лигвеев давно нет на свете, а спутник все вращается и даже передает радиосигнал — вот только на Земле и Воде некому этот сигнал принять. Спутник в общем виден даже невооруженным глазом, а уж в подзорную трубу — просто отлично, как яркая, довольно быстро движущаяся точка. Разумеется, это породило легенды у всех народов этого мира: простые жители империи, например, считают что это один из духов, высших слуг Неба, пролетая в темноте следит за спокойствием и благоденствием империи; фантаврцы верят, что это особая подвижная звезда, покровительствующая их императорскому дому и т.п. Астрономы всех стран в общем уже догадались, что это спутник — но искусственное его происхождение никто, конечно, не предполагает.

Земля и вода была бы совершенно обыкновенной планетой, если бы не одно непростое обстоятельство. Ее внутреннее устройство несколько отличается от устройства Земли. Говоря предельно строго, значительная часть крупных островов и даже небольших материков являются большими коралловыми рифами — или чем-то подобным им. Относится это, как ни удивительно, и к Метрополии. Разумеется, не все она — коралл, однако очень большой частью, и если прокопать по настоящему глубокую шахту (больше километра глубиной), то можно в этом убедиться. Нигде в мире пока таких шахт не существует. В известном смысле планету можно назвать живой — в том смысле, в каком ученые иногда называют живым Большой барьерный риф. Разумной ее, однако, уже не назовешь.

Мы нарочно не пытаемся представить никаких логически-научных обоснований такой ситуации, так как хорошо сознаем, что что бы мы не выдумали, смотреться это будет глупо. Как обычно, мы не претендуем на знание физики. Зато для понимания некоторых фундаментальных процессов мира такая информация может оказаться полезной.

Так или иначе, в известной лавикандцам части планеты преимущественно располагаются крупные острова или маленькие континенты. Такова Метрополия, таков Морор, земли Северных варваров. Фантаврия вообще расположена на архипелаге, и только один из его островов можно назвать по настоящему крупным.

Единственный большой континент — Южные земли. Собственное территории, которые в Лавикандии называются Югом и Амром, это только северное побережье большого материка, чьи глубины возможно известны южанам и амрийцам — но не лавикандцам. Тем не менее два столетия назад империя номинально владела на Южном континенте землями, вдвое превосходившими территорию Метрополии — и не дошла до противоположного побережья.

Ряд причин позволяет предположить, что когда-то между Метрополией и Морором существовал широкий перешеек — от него остались отдельные острова, что-то похожее на развалины городов иногда видят ныряльщики-гегра. Однако произошло это задолго до основания империи и, по-видимому, вообще до появления лавикандцев. Эта информация, кстати, может быть известна ученым-фели — в первую очередь, конечно, геологам[1], географам и археологам.

Образованные лавикандцы знают, что живут на шарообразной планете — это давно уже не подвергается никакому сомнению. Однако на уровне массового

Катастрофы:

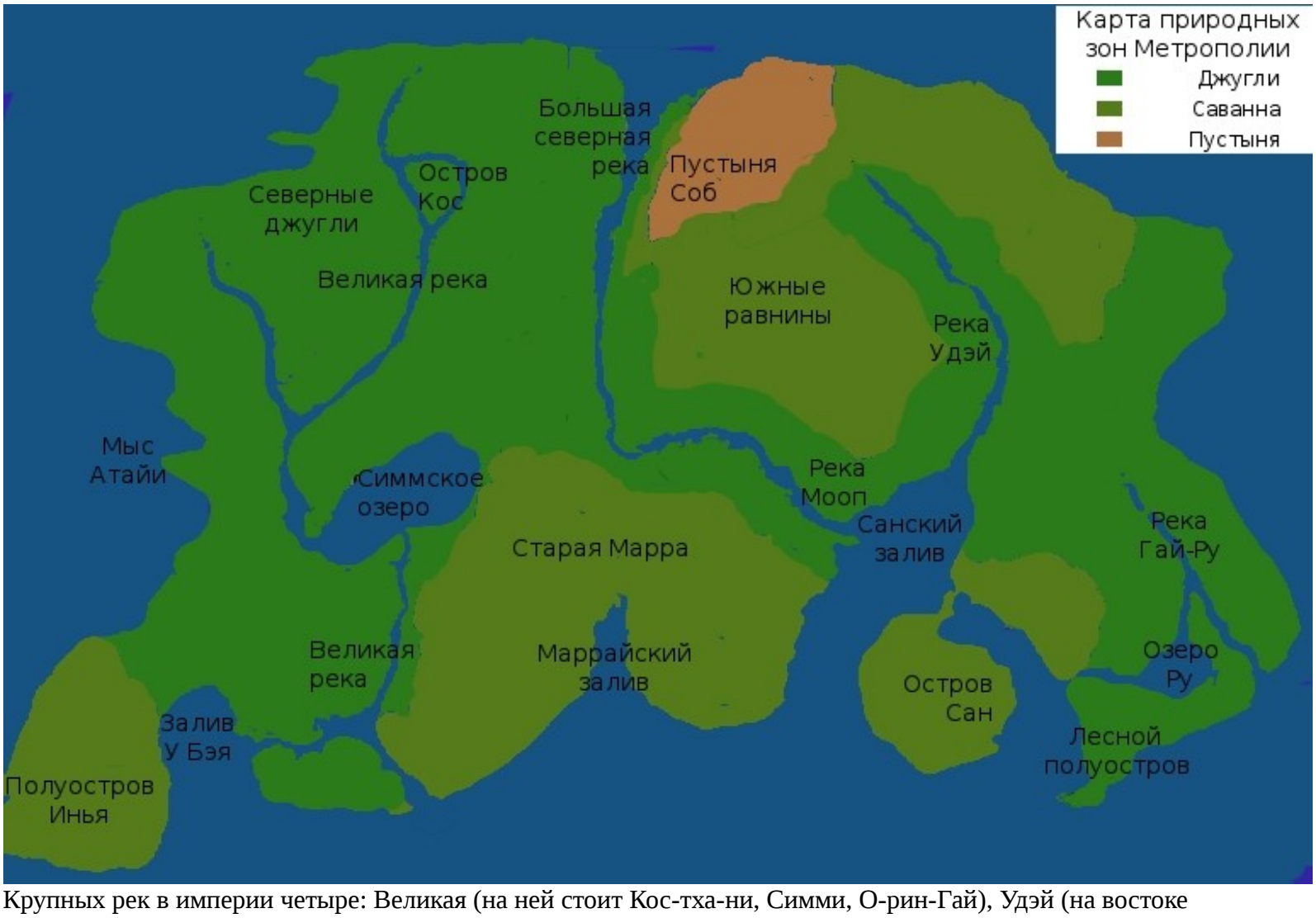
На территории империи есть только два вулкан (на острове Терлес и в Морорском архипелаге). Землетрясения периодически случаются в Западном Мороре, но не в Метрополии. Однако периодические землетрясения на Севере создают цунами, которые часто могут угрожать северному побережью Метрополии.

1 Корректней, конечно, было бы не использовать термины с корнем «гео», означающим «земля». Нужно было бы что-то изобрести — производное от названия «Земля и Вода», например геогидрология. Но мы этого делать не будем, чтоб не путать окончательно наших читателей.

сознания еще распространена идея, что Земля и Вода — центр мира, и все вращается вокруг него. Интересно, что современной лавикандской астрономией приняты обе концепции, и, скажем так, «геоцентрическая» и гелиоцентрическая. Говорить о победе какой-то одной из них еще рано. В Священном институте, однако, преподают больше гелиоцентрическую (что привело, например, к тому, что кафедра изучения надзвездных сфер — некогда популярная и авторитетная — состоит из одного настоящего ученого, и ректор приписывает к ней своих доверенных людей, занимающихся совершенно посторонними вещами).
Очень важно помнить, что в империи нет всеобщего образования, и даже в большинстве существующих школ ничего об астрономии или географии не рассказывают. Гелиоцентризм или шарообразность планеты — нечто очевидное для любого фели, но уже гораздо менее ясное для более практически ориентированных выпускников императорских училищ или академии генштаба. Для большинства же жителей империи это просто ничего не значащие слова.

Природа: климат

И метрополия, и Морор располагаются в экваториальной, субэкваториальной, тропической зонах своей планеты. В следствие особенностей рельефа и чередования этих зон на территории Лавикандии чаще всего встречаются гилея (экваториальные леса), джунгли (тропические леса), сухие и жаркие равнины (саванна). На севере центральной метрополии, там, где к побережью подходит холодное течение, располагается пустыня Соб. Благодаря многолетней ирригации сейчас она местами используется даже для сельского хозяйства, но есть там и действительно пустынные районы.



Крупных рек в империи четыре: Великая (на ней стоит Кос-тха-ни, Симми, О-рин-Гай), Удэй (на востоке Метрополии, впадающая в Санский залив), Большая северная (на ней стоит Ван-ро) и Мооп (центральная часть метрополии, так же впадает в Санский залив). Последние две реки соединены Большим каналом. Помимо это существует множество мелких речек и озер. Особенно много их на Юго-Востоке метрополии, одна из провинций которого так и называется — Тысяч озер). Но самое крупное озеро империи, Симмское, называемое так же иногда Лазурным морем, находится на западе Метрополии.

Снег в империи можно увидеть только на самых высоких пиках Морорского хребта. Даже слова «зима» в империи нет, есть только «сезон дождей». Но в действительности в Лавикандии есть районы, где дождь идет почти каждый день. Как правило в сезон дождей несколько прохладней, чем летом, но в целом температура колеблется между 25 и 35 градусами по Цельсию (лавикандцы, конечно, температуру измерять еще не умеют — только недавно в варварской Фантаврии изобретен первый термометр, и даже самые хорошо образованные фели пока только слышали о нем, но не видели).

Природа: животный мир

Фауна Лавикандии несколько отличается от фауны экваториальных и тропических регионов нашей планеты. Прежде всего, конечно, отличие состоит в исключении из естественного природного баланса тех животных, которые «стали» лавикандцами. И если исчезновение крупных хищников еще не слишком значительно повлияло на природу (лавикандцы продолжают охотиться и, в действительности, делают это даже больше, чем настоящие животные), то, например, исчезновение грызунов стало для окружающего мира настоящей катастрофой. Исправление ее — основная задача найзаров и, хотя большинство лавикандцев ничего об этом не знает, именно их усилиями животный мир Метрополии и Морора еще может существовать.

При помощи найзаров и сама по себе природа более менее справляется с возникшими проблемами. Экологические ниши постепенно заполняются (в действительности сейчас они заполнены почти все). Кем?

Прежде всего — млекопитающими. Хотя часть из них исчезла, другие никуда не делись. Прежде всего это копытные — множество видов антилоп, газелей, зебры, дикие свиньи, буйволы, олени, носороги, и домашние животные — коровы, прирученные буйволы, лошади, ослы, козы, овцы. Помимо них из крупных животных встречаются слоны (часть из них приручены), крокодилы, бегемоты, токсодоны. В виде животных сохранилась значительная часть насекомоядных — ежи, гимнуры, тенреки, а так же часть грызунов — дикобразы. Часть из них освоила древесный образ жизни и даже стала очень подвижными, мало уступая белкам или шипохвостам реального мира. Наиболее интересна судьба щелезуба или вернее похожего на него вида, развившегося в некрупного (размером с небольшую собаку) хищника. Если дополнить это тем, что щелезубы — один из очень немногих видов ядовитых млекопитающих и при этом легко лазят по деревьям, станет ясно, почему встреча с «ночным зверем» считается в Лавикандии большой неприятностью.

Очень часто встречаются в джунглях рукокрылые — множество видов летучих мышей и сходных с ними видов, как

поедающих себе подобных, так и уничтожающих насекомых.
Огромное число насекомых (которых вообще в джунглях живет множество) поедается не только ими, но и множеством птиц (часть из которых фактически отказались от полета на подобие дронтов или стали летать мало — как, например, куропатки или нелетающие попугаи) и огромным разнообразием земноводных и пресмыкающихся. Последние два класса в мире Лавикандии куда более распространены, чем на нашей планете, и включают в себя ряд ряд неизвестных нашей природе животных. Наиболее заметны из них крупные пресмыкающиеся — ящеры, достаточно подвижные, но куда более крупные, чем в нашем мире. В действительности, однако, разнообразие мелких ящериц, лягушек и змей в Лавикандии чрезвычайно велико. (Надо так же заметить, что сами лавиканды — как, кстати, и народы Юго-Восточной Азии, Дальнего Востока или Африки — активно употребляют насекомых в пищу, как правило в жаренном виде).
Из крупных хищников надо прежде всего упомянуть птиц. Из летающих наиболее распространены птицы-секретари (в реальном мире в этом роде только один вид, в Лавикандии — три) и соколы нескольких видов. Встречаются и более крупные хищные птицы, напоминающие земных тераторнисов или орла Хааста — в нашем мире они вымерли, а в Лавикандии нет. Все они достаточно велики, чтоб если не утащить молодую овцу, то по крайней мере легко ее убить. Для человека они, конечно, тоже опасны.
То же относится и к крупным нелетающим птицам. В Лавикандии (особенно в метрополии) водятся страусовые и моа. Однако помимо них встречаются и крупные хищные птицы, так же утратившие способность к полету, но развившие высокую скорость бега. В Метрополии они встречаются не слишком часто — ввиду большой опасности для человека большинство из них перебили. Однако на Южных равнинах, где они могут охотиться на копытных, они встречаются. Гораздо больше их в Мороре. Среди прочих встречаются и более мелкие, но не менее опасные ночные нелетающие хищные птицы, сильно напоминающие сов (летающие совы, впрочем, тоже встречаются).
Среди насекомых развились достаточно крупные виды. Большей частью они совершенно неопасны и занимают нишу мелких грызунов, однако есть и достаточно опасные для человека образцы — от крупных комаров, до ядовитых жуков. Наибольшую опасность, однако, представляют существующие и в нашем мире малярийные комары и — скорее для хозяйства, чем для людей — термиты.

Перечислить всех птиц, земноводных, пресмыкающихся и — особенно — насекомых империи совершенно невозможно. Мастера и игроки могут ориентироваться на фауну Центральной Африки, Индии, Индокитая и отчасти Южной Америки.
Мы же скажем об исключениях и наиболее важных отличиях лавикандского животного мира от природы Земли. Прежде всего — о ящерах. Их в Лавикандии множество. Часть из них дикие (в том числе и хищные) и представляют для человека немалую опасность. К счастью, один из двух наиболее опасных видов (Южный великий ящер) на территории империи не встречается, хотя может быть встречен на Юге. Второй наиболее опасный, драконы, в дикой природе фактически не встречается, а прирученные драконы для человеку, как правило, не угрожают. Тем не менее крупные вараны и, особенно, «земляные крокодилы» - похожие на речных крокодилов, но более подвижные крупные хищники, живущие на суше — могут быть очень опасны.
Среди многочисленных ящеров есть и те, которые были приручены лавикандцами. Частично это стало возможно благодаря магии химерологов Ночного круга (из поколения в поколение развивавших мозг некоторых видов). Домашние ящерицы бывают как совсем маленькие, способные легко спрятаться под ладонью человека, так и крупные, по пояс фели или худду. Польза от них в хозяйстве сводится в основном к защите дома от змей и насекомых. Однако большинство хозяев таких животных, особенно горожане, заводят их не ради пользы, а просто так — в качестве домашних любимцев.
Еще один интересный тип домашних любимцев (а заодно — немаловажный хищник, охотящийся на птиц и вообще постепенно занимающий нишу обезьян) — древесный осьминог. Внешне похожее на осьминога животное, спускающееся в воду только в период размножение, а остальное время живущее на суше. Преимущественно — на древесных кронах. Это абсолютно искусственный вид, выведенный найзарами для сохранения экологического

баланса. (С той же целью были выведены некоторые виды насекомых, насекомоядных растений, паразитов и даже часть птиц).

В Лавикандии...			
водятся	**произрастают**	**не водятся**	**не произрастают**
Слоны, носороги, антилопы, бегемоты, таксодоны, буйволы, гауры, ежи, дикобразы, разнообразные рукокрылые (как травоядные, так и хищные), панголины, лошади, ослы, кианги, верблюды, дикие и домашние свиньи, олени, козы. Большинство известных тропических и экваториальных насекомых и членистоногих, а так же ряд неизвестных в нашем мире видов. Дельфины, киты, дюгони акулы и практически все земные виды рыб теплых морей. Крокодилы, ездовые ящеры (Морор). Большое число пресмыкающихся, амфибий и птиц, включая не имеющих аналогов в нашем мире — включая драконов. Сухопутные осьминоги. Наиболее точными биологическими аналогами Лавикандии в нашем мире являются Индия и Индокитай	Рис, соя, просо, пшеница, овес, ячмень, рожь чай. Бамбук. Яблоки, груши, виноград, бананы, ананасы, Кокосовая и арековая пальма.	Зебры и жирафы (встречаются на Юге), яки, ламы (встречаются в Фантаврии), все животные «прототипы» лавикандцев, все животные умеренных, субарктических и арктических широт (часть из них встречается в мире, но не в империи). Единороги (включая цилиней), фениксы и разумные животные, хотя лавикандцы в них верят. Грифоны водятся в Уолше. Муха цеце. Хотя империя расположена на экваторе, там не встречаются очень многие животные, характерные для экваториальных частей Африки и Южной Америки.	Картофель, кукуруза, кофе, сахарный тростник, какао. Финиковая пальма. Растения умеренного, субарктического и арктического поясов, растения высокогорных районов экватора и тропиков. Большинство хвойных растений (исключая Морорский хребет).

Глава об островных колониях

Это открытый город враждующих идеологий, где превосходство переходит от одного к другому каждую минуту в отчаянной биологической войне. Здесь всё настолько истинно, насколько вам это кажется, и всё, что сойдет вам с рук, дозволено.
У. С. Берроуз.

Империя о которой мы говорили раньше — это прежде всего Метрополия. То место, где лавикандцы появились, где основали свое государство, создали культуру и которое считают домом.
Однако многие из них давно уже покинули свой дом, и вместе с ними империя распространилась за пределы метрополии.
Несмотря на то, что власть императора над страной не знает никаких формальных границ, их ставит география. Даже использование драконов не позволяет передавать новости так быстро, как это необходимо. Ради удобства контроля колонии делятся на протектораты. Во главе каждого из них стоит чиновник VIII ранга, облаченный огромной властью. Эти чиновники проводят самостоятельную политику и подчас значат для своих регионов больше, чем император.
Сейчас, однако, обстоятельства не таковы. Лавик III крепко держит в руках управление страной, а протекторы послушны его воле.
Все колонии отличаются от метрополии не только отсутствием прямого управления императора, но и еще одной важной особенностью. Во всех них помимо лавикандцев живут антропос. Напомним, что так в наших книжках мы называем людей, подобных нам с вами.
Это разные народы и разные культуры, но все они одинаково чужды лавикандцам. Если часть из них, обитателей Морора, жители империи фактически обратили в рабов, то другие остаются свободными, хотя и не имеют прав подданных.
Имперская политика подразумевает насаждение своей культуры — идеи толерантности Лавикандии еще не известны. Но все же нельзя говорить и об особой нелюбви. Жители колоний привыкли к соседству антропос и давно перестали их бояться.
Уклад жизни колонистов и административная структура протекторатов мало отличаются от метрополии. С очевидной поправкой на отставание в моде и слухах.
Поэтому говоря о колониях мы в первую очередь остановимся на особенностях быта местных антропос и политических проблемах, связанных с этими регионами.
На данный момент колонии поделены на четыре протектората: Восточный Морор, Западный Морор, остров Син и небольшой Терлесский архипелаг. Мы постараемся подробно рассказать о каждой из колоний и начнем, конечно, с самой старой и освоенной лавикандцами — острова Сина.

Островные колонии: история и политика Сина

Син – не самый везучий клочок земли в нашем мире. Его история скачет, как кролики на старом синском гербе; может, спокойнее побережья Юга, но куда как чаще Терлеса. Остров лежит на самом перекрестье торговых путей между Метрополией и Северным континентом, так что заинтересовался им еще Дано II Брэ – почти что два десятка тысяч лет тому назад.
Империя и северные варвары перебрасывали друг другу остров, будто мячик – еще тогда, когда империя была молода, о пророке никто не слыхал, а нации нарского корня не существовали и в проекте. Рушились и воздвигались империи (ну, по одной штуке точно), морорцы снова и снова изобретали монументальную архитектуру, фели исследовали то, чего не может быть в принципе - и только за Син продолжали и продолжали резаться.
И вот, примерно тысячу двести лет назад, закончился очередной акт всей этой буффонады. В Лавикандии на трон сел император-брэ Нрайва III, который воевать умел и любил; конечно, наиболее памятен он по сокрушением Новой Амрийской Империи, но север император вниманием также не оставлял. С Фантаврией и Наргейлом он воевал в основном на морях - высадку дома у северных наров Нрайва задумывал, но не успел. Син же для десанта был куда удобнее – и вот состоялось умеренно памятное для империи Сражение на реке Кун, оно же легендарная в традиции Королевства Герцогская пляска. Последний пока пример того, что может дисциплинированная тяжелая пехота сделать с не в меру рьяной рыцарской конницей. Собственно, последняя не бесспорнаяяяя генеалогическая линия Великих Герцогов Синских там и кончается - сиятельного Матиаса II Юрса, Великого Герцога Синского, после битвы пришлось хоронить по частям.
Остров по договору объявили нейтральным владением во главе с условным родственником почившего владетеля. Тут, кстати, надо бы сразу пояснить, что на роль нового Великого герцога был подобран не самый близкий по родству, а наименее зубастый родич почившего Матиаса – Соединенное королевство его герцогом не признало. Империя выговорила себе военный контроль и взяла в руки торговые прибыли. Некоторое время положение оставалось достаточно двусмысленным, поскольку – с точки зрения наргейльского феодального права – новый Великий герцог, совершенно освобожденный от обязательств по отношению к Наргейлу, одновременно не числился вассалом Императора. В общем-то, если забыть о тех фактах, что пошлины с кораблей собирали худды, а в кабаках пьянствовали вооруженные брэ, можно было считать это столетие временем существования независимого

Синского государства.
Разумеется, с первым феодальным мятежом на Севере лавикандские войска вошли в Син-ба-Дзен. Аристократов лишили привилегий, земель и крепостных – единым духом, без консультаций. С того, что осталось от герцогского дворца, сняли оскорбительный для гегра «кроличий» флаг, проштамповали императорским моном все сколько-нибудь ценное, прислали уйму строителей и еще того больше чиновников: морская торговля не ждала. Собственно, был риск, что такая акция закончилась новой войной, но император Трау III, дипломат высокого класса, верно просчитал глубину наргейльского кризиса. Тогда неприятностей удалось избежать.
Неприятности начались позднее, при Лавике II. То был человек тихий, интеллектуальный и набожный - но на реакции неторопливый: интересные военные реформы не помешали империи проиграть по очкам морскую войну с Соединенным Королевством. Син не сдали, нет - но случился откат к временам Нрайвы. К почти независимому во внутренних делах Сину, и даже более того - с тенденцией к отходу Синского герцогства под скипетр Наргейла. На северной оконечности острова расположился наргейльский контингент, офицеры которого только что не братались с приличными господами из варварских районов.
На это время приходится окончательное формирование Торгового совета варваров как органа по типу фантаврских магистратов, в Син-ба-Дзене открыто закладывается храм Трех Богов, начинаются консультации о признании королем Наргейла той или иной линии наследования Великого герцога. Дворяне помоложе и поглупее ходили по лавикандским кварталам и предметно осматривали хорошие дома.
Все это кончилось почти незаметно на четырнадцатом году правления Лавренция III. Правление его очень неоднозначно (а конец правления просто трагичен), но объединившая усилия ТУ и Военной разведки операция "Желтый дракон" заслуживает высочайшей оценки. Сперва иссяк поток корреспонденции меж Торговым советом и Наргейльским двором, потом синдикат Ба кое-что важное объяснил своим контрагентам из Гезельшафта, ну а потом серьезные люди во всех крыльях варварской оппозиции, как один, научились сдержанности. Несерьезные продолжали танцевать, службы во славу Трех богов шли - но Син был уже полностью и окончательно имперским. Варварский контингент вывели в 265. Демилитаризации острова и со стороны Лавикандии Соединенное королевство требует до сих пор, однако обе стороны уже давно не относятся к этому требованию всерьез.
Сегодня Син — крупнейших порт империи после Пин-а-Сона, главное место торговли с варварами и вообще совершенно особенный регион. На Сине действуют особые правила: туда можно ввозить как те товары, которые не ввезешь в Метрополию, так и те, которые не вывезешь из Лавикандской империи. Это, вкупе с удачным расположением, превращает Син и его столицу Син-ба-дзен в не просто богатый торговый порт, но в центр дипломатии, крупного бизнеса и шпионажа для всех окрестных стран.
Нынешний протектор остров, дальний родственник императора по имени Ла-э-Закру, славится как блестящий финансист и неплохой дипломат. Под его правлением остров процветает — настолько, насколько может процветать регион, в котором расквартирована третья по размеру армия империи.

Островные колонии: варвары Сина

Депортации лавикандцы проводить не стали, ассимиляция, понятно, невозможна, так что в современном нам Сине каждый четвертый житель – варвар, и генетически, и культурно близкий обитателям Уолша и Наргейла. При всем том, конечно, все они испытали огромное влияние лавикандской культуры. Гражданства варвар получить не может, полугражданство (все то же самое, что гражданство, но с урезанными правами в суде) мало кому предоставлено, ну да местные нары, как кажется, не слишком в обиде. Они живут замкнутой общиной, занимающим весь юго-восток столицы острова, города Син-ба-Дзен, районом «Малым Тирхафеном»; имеют свою долю с торговли; поставили собственное образование (хотя экспериментальная лаврикианская церковная школа для них тоже открыта). На острове за пределами города они расселились не слишком густо, в основном по северному побережью.
Варвары Сина даже осуществляют кое-какое самоуправление: в местах компактного проживания, будь то старые деревни либо Варварские районы Син-ба-Дзена чиновники районного уровня и ниже обыкновенно из антропос; плюс к этому, далекое от бедствования купечество, распоряжающееся Варварским портом, имеет собственный орган – Местный Торговый Совет при официальном представителе дома Кафа на острове. Надо ли объяснять, что данный орган более чем наполовину состоит из членов синдиката Ба?
Кроме того, некоторые варвары охотно служат в лавикандской армии – а берут их туда куда как с большим удовольствием, чем морорцев. Высокие, выносливые, наргейльского типа жители Сина поступают на службу во вспомогательные части легкой пехоты – обращаться с копьями они способны не хуже худда. После трех лет беспорочной рядовой боец получает ограниченное подданство (то самое полугражданство) и отбывает домой.
Интересней обстоит дело с офицерами и сержантами. Выслужившемуся и не получившему взысканий предложат продолжить службу с большой оплатой – и вот тут примерно половина отказывается, так как знает, что их ждет. «Особое десантное соединение», комплектующееся из бывших синских копейщиков – это весьма надежный способ покинуть этот мир. Синский боец инициативен, обучаем, сравнительно вынослив и раза так в три легче брэ – к тому же, что немаловажно, жалеть о нем в Империи никто не будет. Их выбрасывают на плацдарм или за линию фронта – обычно с драконов – и, согласно распространенной армейской шутке, сразу же записывают в безвозвратные потери. Разведка боем, диверсии – и отвлечение врага от занимаемых лавикандцами позиций. Понятно, что антропос, переживший три-четыре таких рейда, начинает пользоваться сдержанным уважением даже со стороны брэ.
Ветераны Особого соединения возвращаются домой с гражданством, практически идентичным общеимперскому, правом носить оружие и мундир, гарантированным постом в местном варварском самоуправлении и пачкой

отвратительных воспоминаний. Сухие фигуры в песочно-желтых мундирах фантаврского типа можно встретить и в Син-ба-Дзене, и в деревнях
Третьим, помимо купечества и ветеранов, центром силы в общине является аристократия. Нет, эти три группы вполне даже пересекаются, но бывший десантник, даже занявшись торговлей, останется десантником, а барон, отслужив, останется прежде всего бароном.
Главное, что следует знать о синском дворянстве – оно условно. Лавикандская империя сурово обрушилась на феодальную систему, устранив крепостничество как класс, ликвидировав не основанное на воле Императора землевладение и предав забвению любые дворянские привилегии. Потомок павшего в Герцогской пляске для чиновника-худда такой же антропос, как любой сапожник, да и вообще идеи дворянства и крепостничества для Лавикандии совершенно дики.
Вот только сам сапожник придерживается несколько другого мнения. С момента крушения феодального миропорядка прошла уже тысяча лет, но до сих пор благородный может рассчитывать на стол и кров у любого выходца из родовых земель. Даже если сам он играет на лютне в трактирах, а потомок конюха – член Торгового Совета – тем более, что доля дворян невелика, не более 4%.
Надо впрочем, отдать должное безземельным сеньорам – побираться они привычки не имеют. Претендуя на главенство в общине по крови, дворяне пытаются обеспечить его и по факту. С одной стороны, к дворянским родам принадлежит не менее трети членов Совета. С другой – более чем достаточно благородных юношей идет и в армию, именно с намерением выслужить гражданство; кое-какой допризывной подготовки обычно хватает для вступления в Бригаду, ну а там уже как повезет. С третьей же – нобилитет играет весомую роль в сохранении национальной культуры, всячески поддерживая школы и стараясь удержать от забвения национальный язык (и, в общем-то, помогает – владение литературным нарским наряду с лавикандским деловым есть вопрос престижа для образованного варвара).
В то же время хотелось бы сразу отметить, что ни одна из названных групп не выступает единым фронтом, и прежде всего это относится к аристократии. А теперь пару слов о тех, кто не так хорошо заметен местным лавикандцам.
Не секрет, что любая сегрегированная община так или иначе воспроизводит в миниатюре окружающее общество. Нары Сина за тысячу лет выработали полный комплект лавикандских человеческих типов: чиновники, едва ли менее въедливые, чем худды; спокойные, как брэ, но настолько же опасные офицеры; тихие, как джаух, крестьяне из старых деревень. Опять же, купцы, способные торговаться с платйо, моряки, выходящие в море с фатализмом истинного катарир. Но… как насчет апоте? Их аналог тоже есть. И именуется подчеркнуто безлико (и для лавикандца почти непроизносимо) – Гезельшафт.
Вообще, нарское преступное сообщество именно Соединенного Королевства, называемое Грауфойер, имеет длинную историю и весьма интересно – такое себе кривое зеркало феодализма, насыщенное антифеодальной романтикой, сходной с «Лигами Башмака» нашего мира, иногда причудливо играющее с нарождающейся корнелианской этикой. Но это все уже другая история.
Синское Гезельшафт, Сообщество, выбрало себе другой пример для подражания. Сообщество родилось в тот момент, когда нарский Тирхафен уступил место у гавани лавикандскому Син-ба-Дзену. Антропос медленно выдавливались в свой угол, гражданские права худели на глазах, а торговцев начали прижимать господа из дома Кафа. Последние и подали идею. Остатки старых цехов, крохотные кассы взаимопомощи, землячества вчерашних крестьян – но не дворяне! - со временем и кровью слились в организацию, более всего напоминающую дом Апоте. Разумеется, он не так врос в ткань синского общества, как Апоте в Кафа, но, право же, редкий купец – разве только дворянин-тяжеловес - откажется от их услуг. Не только от «защиты» - все мы понимаем специфику этого предложения – но и от вполне реального шанса решить конфликт, к примеру, с лавикандскими властями. Будь они по ту или по эту сторону закона.
Когда-то, когда синдикат Ба холодным железом утверждал свое господство на важном клочке суши среди моря, Отцы Гезельшафта решили, что лучше быть актером, чем реквизитом – и договорились с руководством Ба. Ночами варвары выходили из своих кварталов – портовые рабочие, запоздавшие крестьяне, добропорядочные школьные учителя. И из запрещенных арбалетов стреляли в одних кафа ради интересов других кафа. И резали армейскими ножами катарир, как когда-то амрийцев. Синдикат Ба победил, но вместе с ним победило и Сообщество. Руководство Гезельшафта – трое Отцов, неизменно купец, ветеран и учитель – вошло в Синдикат Ба как полноправные районные руководители. Почти вся деятельность Сообщества ограничена Малым Тирхафеном и контрабандными перевозками товаров между Сином и Наргейлом, но взамен Ба почти всегда помогает к взаимному удовлетворению решать споры между людьми и антропос. Авторитета на это у Синдиката Ба хватает.
Единственное, что варвары отстоять почти не сумели — свою старую религию. Новых храмов не строится. Священникам Трех богов въезд на территорию Империи запрещен. Все, что можно найти – это три-четыре нищих молельных дома с чуть ли не наследственным священством, пользующихся нерегулярным покровительством старых родов. Несколько сотен, а может и тысяч варваров по сути приняли лаврикианство. Культ же Трех богов, по сути, ушел в разряд народных суеверий, став чем-то вроде деревенских культов гегра. Так что большинство варваров Сина сейчас, вероятно, суеверны — но верующими людьми их не назовешь.

Островные колонии: Терлесский архипелаг

Присоединенный к империи в конце правления прошлой династии, около 700 лет назад, Терлесский архипелаг до того долгие века участвовал в круговерти жизни Фантаврских островов: то входя в состав очередного герцогства

или королевства, то добиваясь независимости. Пришедший к власти 800 лет назад фантаврский король, а затем и император Михель II собрал все острова под своей рукой. Терлес не был исключением. Эти три небольших островка начали постепенно превращаться в нормальную провинцию, но судьба распорядилась иначе.
Император Михель (надо сказать, что в силу возможностей варварской магии он жив и поныне, хотя ему больше 800 лет) развязал войну против Лавикандии. Войну эту Лавикандия выиграла, хотя и нельзя сказать, что легко. Однако в качестве одного из условий мирного договора император Трау III предложил весьма невыгодный Фантаврии обмен: та отдавала лавикандцам острова Терлесского архипелага, получая взамен небольшую провинцию на Юге, которую лавикандцы к тому же не вполне еще захватили. Таким образом Трау получил в свое распоряжение великолепный порт на полпути между Фантаврией и Лавикандией и базу для военных драконов. Тогда предполагалось, что явление это временное, но вот уже 700 лет, как Терлес остается лавикандским.
Буквально год назад относительно «событий игры» - поздней весной 451 года — на территории островов состоялся небольшой военный конфликт, в процессе которого императорские войска и их командир Иан-зал-Нару разбили флот и армию формально независимой, но реально подчиненной Михелю II Фантаврской торговой федерации.
Жизнь современного Терлеса определили два фактора. Во-первых, это очень далеко от Лавикандии. Во-вторых, это пересечение всех мыслимых торговых путей между Наргейлом и Уолшем, Фантаврией, Лавикандией и Амром. На практике это значит, что сюда приехало не слишком много лавикандцев, но те кто есть — оборотистые и разумные люди. Средний уровень жизни гегра и кафа на Терлесских островах выше, чем в среднем по империи, а значит и все прочие дома не бедствуют.
Первоначально предполагалось, что Терлес войдет в состав протектората Син. Но вскоре выяснилось, что из Сина управлять им накладно и неудобно, поэтому крошечный архипелаг объявили самостоятельным протекторатом. Случай в истории империи беспрецедентный (хотя некоторые усматривают в этом угрозу Фантаврии: дескать, в случае чего размеры протектора могут быть и увеличены). Фактическая власть над островами, впрочем, всегда делилась между протекторами и несколькими семьями брэ из клана Кай, которым большая часть сельских территорий островов принадлежит в качестве феодов.
Сейчас Терлес отстраивается после прошедшей год назад войны: единственный крупный город, столица большего из трех островов, Тер-ба-ни был почти полностью разрушен артиллерией варваров, окружающие его лавикандские деревни — сожжены. Самое же главное, что был полностью уничтожен порт, бывший главной основой жизни Терлеса, как с экономической, так и с военной точки зрения. Империя выделила протекторату на восстановление довольно большие деньги и направила туда дополнительные войска, но большую часть работ ведут приезжие плотники и каменщики. Так что нынешний Терлес уже совсем не тот тихий городок, каким был всего год назад.
Новый протектор, гегра Кай-ко, назначенный сразу после конфликта, показал себя как блестящий дипломат (что не удивительно для умного джаух-эмпата), а его супруга — как очень неплохой кризисный менеджер.
Дополнительную интригу в жизнь Терлеса вносят местные варвары. Потомки жителей некогда захваченного Терлеса уже давно привыкли к власти лавикандцев и особенно не протестуют. Кроме всего прочего — они крестьяне, а не горожане, и когда империя выбила с островов местную аристократию, полноценного сопротивления ей оказать уже никто не мог. Некоторое время, как и на Сине, случались небольшие волнения, недовольные антропос уходили (и сейчас иногда уходят) в разбойники и контрабандисты. Но на Терлесе они не сумели создать ничего подобного Гезельшафт, и рано или поздно искоренялись властями.
Однако в правление Лавика I, то есть около 400 лет назад, из Фантаврии на Терлес при полном согласии лавикандских властей перебралась довольно большая группа переселенцев. Дело в том, что распространенная в Соединенном королевстве и Фантаврской империи религия, Вера трех богов, переживает сейчас период реформирования и конфликтов. Часть верующих откололась и образовала новый культ, основанный на преимущественной в вере в одного из Трех богов и ряде спорных (по мнению других верующих) практик. По имени своего основателя они назвались Корнелианцами. В Фантаврии их не слишком активно, но преследуют власти. В Лавикандии же, разумеется, до них никому нет дела. Поэтому когда община корнелианцев попросилась на Терлес, Лавик I и его советники не нашли никаких оснований им отказать — напротив, это показалось им возможностью удачно «вставить шпильку» западным соседям.
Сейчас большинство варваров-горожан на Терлесе либо принадлежат к общине корнелианцев, либо связаны с ней. К счастью для местных властей, эти религиозные фанатики обращают свое недовольство на Фантаврию, а Лавикандии, напротив, в значительной степени лояльны. До такой степени, что именно из них, например, формируется стража в варварских кварталах и деревнях. Деревенские же варвары, в массе своей остающиеся сторонниками классической Веры в трех богов, корнелианцев из-за этого не любят вдвойне.

Глава о Мороре

Я знаю юношей, только что поступивших на государственную службу и притворявшихся, что они не понимают языка и обычаев черных людей. Им снизили жалованье за такое невежество.

Р.Киплинг

Морор: его обитатели

В наших книгах мы много и часто упоминали самую большую из имперских колоний — Морор. В следующей части мы объясним его устройство и ценности для империи, но сначала считаем нужным немного рассказать о его жителях.

Дело в том, что помимо лавикандцев там живет туземное население. Эти туземцы — антропос, т.е. люди не в лавикандском, а в нашем с вами понимании. В действительности все они немного отличаются от людей — во-первых, они редко бывают выше метра высотой, во-вторых у них у всех характерный темно-бронзовый цвет кожи — такой встречается у светлых мулатов. Анатомия их очень сходна с человеческой, но все же немного отличается — так что общих детей у мororца и, скажем, жителя Фантаврской империи не будет.

Мororцы — аборигены своего острова (или, если угодно, континента — он немногим меньше Метрополии), они населяли его всегда. Однако вот уже много тысяч лет, как Морор полностью принадлежит Лавикандской империи, и его коренные жители низведены до положения рабов или дешевой рабочей силы. Во многом это связано с тем, что уровень развития мororцев значительно отстает от имперского.

Почему это так? Проблема, вероятно, в том, что у мororцев никогда не было стимула отказываться от охоты и собирательства. Скотоводство в Мороре было вовсе невозможно — там никогда не водилось действительно крупных млекопитающих, которых можно было бы приручить. Земледелие — тоже весьма непростое дело, так как климат преимущественно болотистый и во всяком случае — очень влажный. Разумеется, и до прихода лавикандцев определенных успехов в Мороре добились — выращивались кое-какие злаки, разводилась в искусственных прудах рыба. Железом мororцы овладели, на самом деле, даже раньше, чем лавикандцы — благо мororские болота и горы им богаты. Однако по-настоящему высокого уровня обработки они так и не достигли.

Отсутствие развитой культуры привело к отсутствию государственности — племенам охотников проще жить поодиночке, а не собираться в большие структуры. И именно поэтому эти племена с такой легкостью были завоеваны империей.

Предложенное нами объяснение едва ли может претендовать на совершенную полноту и точность — но даже в истории Земли непросто объяснить, почему, скажем, европейцы достигли больших результатов в науке и технологии, а австралийцы — нет.

Впрочем, очень немногие жители империи вообще задумываются о таких серьезных вопросах, принимая завоевание Морора как факт. Ни в каком объяснении они не нуждаются, и так все ясно: разве могут какие-то дикари выстоять против имперской пехоты?

В нашей игре не предполагается, что кто-то будет играть мororца, однако мастеру это делать придется. Для него мы и попробует рассказать об аборигенах этих земель подробней. Разумеется, это будет очень конспективный рассказ — ведь на самом деле им можно посвятить целую книгу.

Племена

Большинство лавикандцев считает, что мororцы совершенно одинаковы. Фактически никто не умеет различать их лица — более менее разбирают только пол и возраст (в основном по росту).

Только немногочисленные специалисты по мororской культуре (все как один — фели) и эксперты военной академии (не из тех, что преподают студентам) догадываются, что в действительности Морор — конгломерат культур. По самому малому счету таких культур можно насчитать четыре — это западные мororцы, восточные мororцы, горцы и жители Архипелага. В действительности таких культур по меньшей мере восемь — ниже мы расскажем о них подробней.

Мororский язык, который, опять-таки, подавляющее большинство лавикандцев считает единым, в действительности — несколько языков или, во всяком случае, очень сильно отличающихся друг от друга диалектов. В империи не развито языкознание и мало кто пока в этом разобрался. На счастье лавикандцев, все эти языки не очень богаты лексикой (во всяком случае той, которая может быть нужна жителю империи), так что при небольшом старании можно выучить их все.

Влияние лавикандцев на мororскую культуру огромно. Начать хотя бы с того, что именно лавикандцы привезли на остров домашний скот, многие виды растений, технологии. Все это было воспринято мororцами и за тысячи лет стало для них совершенно своим. Только в труднодоступных местах Восточного Морора или на самых дальних островах Архипелага еще можно обнаружить остатки исконной культуры этих мест.

Ниже мы попробуем немного рассказать обо всех восьми мororских культурах — однако еще раз обращаем внимание, что это информация, которой владеет только мастер и очень немногие специалисты.

1. **Себави**

Первые из морорских племен, с которыми столкнулись лавикандцы были себави. Они населяют Юго-восток Западного Морора. Первые столкновения конечно не обошлись без непонимания: морорцы принимали лавикандцев за животных, лавикандцы просто игнорировали существование морорцев. Разница культур и языков породила и массу курьезов (например название «Ангизва», которое до сих пор носит одна из береговых провинций, на языке себави значит просто «не понимаю»), и множество ужасных событий. Из всех морорских племен западной части острова, себави пострадали больше всех и в какой-то период были уничтожены почти поголовно. За прошедшие 17 тысяч лет они восстановили свою численность — но первоначальная культура уже не поддается восстановлению.

Себави, по сути дела, лавикандцы — многие из них даже не знают родного языка. Они заимствовали у империи идею земледелия, прирученных животных. Большинство из них — мекрарианцы с очень незначительными дополнениями собственных культов. При всем том, империя никогда не стремилась к уничтожению культуры аборигенов, этот процесс произошел сам собой.

Себави — деревенские жители, их редко можно встретить в больших городах. Деревни как правило уже больше напоминают лавикандские и по типу устройства, и по конструкциям домов.

Себави миролюбивы и в массе своей лояльны имперским властям. Однако именно они составляют большую часть во вспомогательных частях армии империи, расквартированных в Западном Мороре и, в последнее время, на Юге. Благодаря этому сравнительно большой процент себави (около 19%) имеет ограниченные права подданных, и часто выкупают своих родных. Это привело к тому, что чуть менее половины себави свободны и обрабатывают землю скорее на правах арендаторов, чем в качестве рабов.

2. **Руони**

Населяющие центр и север Западного Морора руони, вероятно, дальше всех прочих прошли по пути цивилизации. Завоеваны они были несколько позже себави и в большей степени сохранили собственную культуру. Они тоже в массе своей мекрарианцы, но совмещают это с собственными культами предков и достаточно сложным пантеоном богов.

Самым примечательным свойством руони с точки зрения лавикандцев являются их города. Единственные из всех морорских племен, они живут в крупных поселениях, иногда до 10 тысяч жителей. Самый крупный из городов, Оргой (рядом со столицей Западного Морора Тагейном), населяют тридцать тысяч морорцев.

Разумеется существование таких крупных поселений обеспечивается исключительной лояльностью империи и большой незаметностью. Руони добровольно заняли в лавикандских колониальных городах нишу социальных низов, служек самого низкого разбора. Условия, в которых они живут, были бы неприемлемыми для самого бедного кафа, однако для руони это единственный способ выжить.

Как и себави, они часто занимаются земледелием и в целом впитали лавикандскую культуру. Они достаточно лояльны властям, но пользуются славой невоинственного народа, и потому никогда не вербуются в войска.

3. **Адани**

Занимающиеся скотоводством жители юго-востока Западного Морора племена Адани мало вовлечены в жизнь империи. Как и большинство аборигенов, они принадлежат феодалам-брэ, получившим их вместе с землей. Однако это тот редкий случай, когда большого недовольства у них это не вызывает: хозяева, даже плохо обращающиеся, выступают в качестве меньшего из зол. Большее — это горцы, другие морорские племена, которые совершают набеги, и часто угоняют скот вместе с людьми. Феодалы выступают тут (пусть и невольно) как защитники. Благодаря сложению этих факторов, все племена населяющие Западный Морор как правило считаются достаточно лояльными империи.

Среди адани так же распространено мекрарианство, но все же большинство придерживается древних природных

культов. Это своеобразное и довольно хорошо развитое многобожие.

4. **Горцы (Мкази)**

Племена Мкази чаще называются в империи горцами. Это единственная крупная племенная группа, которая не была полностью покорена империей. Их горные поселения чрезвычайно трудно взять — они хорошо укреплены, к ним невозможно подвести боевую технику и даже для драконов в скалах слишком мало места для маневра. Горцы враждуют с империей и презирают племена равнин как Западного, так и Восточного Морора. Общепринято мнение, что мкази каннибалы, и угоняют рабов на пищу. Однако на самом деле рабы как правило занимаются добычей железа, идущего на высококачественную горскую сталь, которая может конкурировать с лучшими имперскими образцами. Но мкази действительно иногда поедают своих противников — как мороркцев, так и лавикандцев — если те проявляют на поле боя чудеса храбрости.

Преимущественно горцы занимаются разведением скота — овец и коз. Интересно, что горные козы — одни из немногих ныне прирученных копытных животных, которые всегда жили в Мороре, а не были привезены в него колонистами.

Мкази считаются опасными противниками. Настоящей войны с ними империя не ведет, предпочитая обходиться дипломатией и стравливая племена горцев друг с другом. Последняя крупная акция лавикандских войск в горах — ныне очень известная операция «Парабола» - состоялась еще в правление Лавренция II.

Горцы живут в рамках традиционной культуры. Племена возглавляются вождями, вторую роль всегда играет шаман, общающийся с духами. Это явление распространено во всем Восточном Мороре, но у горцев шаманы имеют особенное значение.

5. **Кивари**

Немногим более лояльны империи жители предгорий Восточного Морора, племена Кивари. Тысячелетиями живущие бок о бок с горцами, они создали чрезвычайно воинственную и агрессивную культуру. Лавикандские войска еще четыре тысячи лет назад сломили их активное сопротивление, с тех пор одни племена исчезли, другие, сохраняющие старые названия, появились — но боевой дух не исчез и до сих пор доставляет империи немало проблем.

Феоды в землях Кивари считаются самыми опасными: их владельцам не только придется отражать набеги горцев, но и сладить с местным населением. Возможно, империя вообще отступилась бы от этих земель, если бы они не были чрезвычайно богаты железом, столь необходимым Лавикандии.

Проблему неоднократно пытались решить, переселяя в эти земли мирных мороркцев с Запада, и до какой-то степени затея увенчалась успехом. Однако более активные кивари часто втягивают потомков этих переселенцев в свои восстания.

Сочетание крупных деревень кивари и больших подземных поселений гегра-накува создает специфический дух этих земель.

Кивари все еще сохраняют свои культы, преимущественно построенные на анимистических верованиях. Однако на них странно наложилось принесенное гегра и переселенцами-мороркцами мекрарианство — так, например, большинство кивари верит в перерождение. На нем строятся многие обряды воинов — тому, кто переродится, ни к чему бояться смерти.

6. **Вату**

Большинство аборигенного населения Восточного Морора составляют племена Вату. На самом деле сложно говорить о том, что это единая культура, так как под влиянием империи она давно уже разделилась на две части. Первая из них — коренное население джунглей, жители множества небольших, как правило свайных деревень в болтах и джунглях центрального Восточного Морора. Они все еще остаются на очень и очень примитивном уровне и в своих религиозных представлениях (первобытный анимизм), и в государственном устройстве (как правило ими управляет совет старейшин, в редких случаях — вожди), и в своем хозяйстве. Большинство из них — все еще охотники и собиратели.

Никто в империи не изучил все из этих племен. Вероятно, есть там и такие, которые не слышали ничего о Лавикандии, и уж точно много тех, кто никогда лавикандцев не видел.

Единственные частые гости здесь — исследователи-лее и кафа из синдикатов, прячущие в джунглях подпольные плантации опиума. Хотя и по разным причинам, но ни те, ни другие не рвутся оповещать империю о своих находках.

Вторая, и на данный момент уже куда более многочисленная часть вату — городские жители, рабы в домах лавикандцев. В отличие от всей остальной империи, в Восточном Мороре рабы стоят очень дешево, и их можно встретить не только в богатых, но и просто в обеспеченных домах.

Такие вату, обеспечивающие доход феодалов своей работой — самая часто восстающая группа мороркцев. Их угнетенное положение, подкрепляемое развитой заимствованной культурой и хорошим знанием образа жизни лавикандцев обеспечивает им кратковременные успехи. Бывает, что целые области на несколько десятков лет контролируются мороркскими повстанцами, которые за это время успевают даже построить в них подобие государственности. Однако для империи два или три десятка лет — очень недолгий срок. Зарождающиеся цивилизации мороркцев уничтожаются, так и не успев достигнуть сколько-то высокого уровня.

Вату немалого достигли — например, приручили некоторые виды крупных местных ящеров, которых используют для перевозок грузов (навьючивая их — колесо вату неизвестно). Мелкие ящерицы, которых вату

преимущественно разводили в пищу, давно распространились по империи и стали всеобщими домашними любимцами.

7. **Мванами**

Северные территории Восточного Морора были полностью присоединены к империи сравнительно недавно — при прошлой династии. Однако началось их завоевание очень давно, около четырех тысяч лет назад. Первыми, как и везде, шли гегра-колонисты, за ними — имперские войска.
Мванами, жившие на этих местах, столкнувшись с империей восприняли идею государственности. За время, прошедшее между первыми столкновениями и окончательным завоеванием, мванами успели построить первую и последнюю в истории Морора сложную аборигенную культуру. Несколько небольших царств, развитый политеизм, сложная и богатая архитектура, собственная письменность, собственное сельское хозяйство подсечно-огневого типа.
Однако этот расцвет спровоцировал дальнейшее падение. Царства Северного Морора могли оказать Лавикандской империи самое решительное и организованное сопротивление — и на них была брошена вся мощь империи. Какими бы развитыми не были эти государства, выдержать полноценный удар они не смогли. Их культуры были полностью уничтожены и остались только в лавикандских исторических трактатов — пришедшие следом за войсками ученые-фели тщательно собрали всю оставшуюся информацию.
Современные мванами давно вернулись к охоте и собирательству, забыли письменность и былое величие. Единственные напоминания о тех событиях — великолепно проработанная мифология и частые восстания. В остальном мванами сейчас немногим более развиты, чем затерянные в джунглях Вату.

8. **Бахари**

Наиболее активные после горцев жители Морора — аборигены архипелага, племена Бахари.
Архипелаг еще не покорен до конца, на некоторые далекие острова нога лавикандца не ступала. Бахари живут на них, строя собственную и довольно необычную культуры.
Другие острова уже давно покорены, но все же контролировать их очень сложно, и империя вынуждена была сохранить местную знать, иногда признавая местные острова-княжества не рабами, а вассалами империи. Им запрещено вести войны между собой и тем более — трогать лавикандцев, однако в остальном они достаточно свободны. Правда, относится это только к жителям островов — материковые бахари давно стали рабами.
Специфические условия жизни заставили аборигенов хорошо развить кораблестроение, их катамараны немногим уступают имперским джонкам по скорости и часто превосходят по маневренности, но уступают по грузоподъемности. Другим следствием морского образа жизни стало приручение дельфинов. Принцип его до сих пор не разгадан лавикандцами, однако дельфины действительно взаимодействуют с ныряльщиками-бахари, как равные.
Туземцы архипелага не слишком воинственны. Большинство среди них составляют простые рыбаки, строители или крестьяне. Немногочисленная знать как правило хорошо владеет оружием, но вполне лояльна империи.
Среди бахари неожиданно популярным оказалось мекрарианство, но еще более распространился культ Океана, принятый у катарир. Он во многом совпал с их собственными старинными верованиями и сейчас в несколько модифицированной форме все больше распространяется на Архипелаге.

Религия

Полностью описать религиозные представления морорцев здесь невозможно. Для этого они слишком разнообразны. Мы остановимся на трех наиболее важных — древних культах Западного Морора, ныне распространенных только среди племен адани, анимистических представлений большинства восточных морорцев и древних солярных культов царств Северного Морора, которые сейчас мало кем исповедуются, но все же сохраняются отчасти в памяти мванами и архитектурных памятниках.

Анимизм

Мы не будет долго останавливаться на том, что такое анимизм, так как надеемся, что мастер, водящий по Лавикандии, или игрок, глубоко вникающий в подробности игры, и сам имеет об этом некоторое представление. Скажем коротко, что это специфический вид религиозности, предполагающий одушевление всего в окружающем мире, будь-то камни, деревья, животные или ручьи.
Анимизм был достаточно распространен в нашем мире (а кое-где и существует и сегодня). В мире же Лавикандии у него есть по крайней мере одно рациональное доказательство - духи мест. Подробней о них мы расскажем в «Главе о Небе».
Объективным фактом является то, что в очень многих местах империи (и, вероятно, не только империи) существуют духи местности. Это сверхъестественные, достаточно могущественные существа, тесно связанные с той или иной областью. С ними можно вступить в диалог, однако для этого надо обладать специальной подготовкой, знать места, где с ними можно связаться, и — что немаловажно — представлять, как надо себя с ними вести.
Среди лавикандцев соответствующей информацией владеют хозяева боли и мистиссы, т.е жречество брэ. Среди морорцев — шаманы или жрецы некоторых племен. Все прочие не могут даже увидеть духов (по крайней мере пока они этого не захотят), а только в лучшем случае почувствовать их присутствие, находясь в обостренном

состоянии сознания (брэ во время амока, все прочие — при приеме наркотических средств; лока не могут почувствовать духов никогда и ни при каких обстоятельствах).
Духи мест могут повлиять на те районы, над которыми властны, но, во-первых, районы эти редко превосходят размером десять квадратных километров, и, во-вторых, возможности их ограничены. Они могут направлять своей волей животных, отчасти — растения, могут пугать какими-то звуками, шорохами, изредка могут поделиться своей силой, излечив или даже убив кого-то. Однако самая важное их свойство — огромное количество информации, которой они обладают, и которой могут поделиться. Им известно все, что происходило на их земле с момента становления духа — т.е. иногда за последние несколько тысяч лет. Некоторые морорские жрецы могут договориться с этими духами.

NB: Хотя духи открывают для морорцев большие возможности, жрецы редко прибегают к их помощи. Мы не советуем мастеру злоупотреблять участием духов в сюжете — всегда лучше оставить вопрос о их помощи той или иной стороне открытым. В конечном счете часто сложно судить, произошла ли та или иная случайность сама собой или по чьей-то незримой воле.

Поскольку жрецы обладают эксклюзивной информацией о методах общения с духами и никогда не делятся ею с посторонними, это открывает им большие политические возможности. Ничто не мешает им, например, заявлять, что духи полностью послушны воле шаманов. Многие так и поступают.
Несмотря на верования морорцев, каждый отдельный куст или камень не обладают разумным духом, однако они в некотором роде являются частью духа местности. Согласно вере морорцев после смерти аборигены становятся частью этого мира духов. Так ли это — сказать очень сложно, но через 49 дней после смерти их души, как и души всех прочих, исчезают и перестают быть доступными для магов Закатного круга.
Необходимо так же помнить, что духи не всегда честны и могут преследовать свои цели, отличные от целей жреца.
Вера в духов, поддерживающих человека, распространена на всей территории Восточного Морора — от гор до дальних островов Архипелага. В разных регионах духов могут наделять разными свойствами, но нечто общее всегда сохраняется.

Культы Западного Морора
В отличие от достаточно простых и основанных на наблюдениях религиозных представлениях жителей Восточного Морора, их западные соседи разработали довольно развитый пантеон.
В настоящий момент он активно вытесняется мекрарианством. Некоторые племена уже полностью перешли в принесенную переселенцами религию. Но многие еще исповедуют старых богов, а в украшениях или статуэтках нет, нет, да и всплывут языческие религиозные мотивы.
Но прежде, чем говорить о них, нужно описать общий подход авторов к религиям в мире Лавикандии.
Ни одна из многочисленных религий этого мира не несет объективной истины. Она может включать специфическую информацию, соответствующую действительности. Так, например, хозяева боли действительно могут общаться с духами, инквизиторы применять экзорцизмы (не совсем связанные с религией, честно говоря), а Пророк и правда совершал рационально не объяснимые чудеса. Но ни при каких обстоятельствах а) религия не может нести только истинную информацию и б) какова бы она была, она «не работает» - т.е. боги никак не могут помочь простым смертным. Разумеется, это не мешает смертным так думать.
Подробней об этом мы скажем в Главе о религии.
Не являются исключением и культы Западного Морора. В их рамках существует три коллегии жрецов, одни из которых занимаются служением основным божествам, другие — целительством и домашними культами, а третьи — предсказаниями будущего. Достоверность и обоснованность работы первых определяется только доверием верующих: лавикандцы считают их шарлатанами, некоторые морорцы к ним прислушиваются и приносят жертвы (как правило — коз или овец). Вторые обладают безусловными рациональными медицинскими навыками и имеют некоторое представления о духах — правда ошибочно полагая их духами предков. Однако поскольку бывает так, что лавикандец либо морорец после смерти становится духом места, это их представление не лишено оснований. Они так же могут связываться с некоторыми духами посредством долгих ритуалов, однако почти никогда этого не делают. Вопрос о работоспособности предсказаний будущего оставляется авторами на совести мастера.
Предсказания эти основаны на сновидениях, и можно предположить, что по крайней мере иногда морорские жрецы пробираются в мир снов, используя примерно те же техники, что и лавикандские сноходцы. Однако если это действительно возможно, то во всяком случае справятся с этим далеко не все, кто претендует на такую способность.
Пантеон этой религии достаточно прост в своей основе. Во главе всего стоит бог-громовик Брум и его супруга, богиня ночи Пигн. Первый сотворил все активное и изменчивое в этом мире, вторая — все пассивное и постоянное. Например, Брум сотворил реки, ветер, подарил людям огонь. Пигн создала берега, горы, останавливающие ветер, и научила людей устраивать кострища, чтоб не было пожаров. Т.е. Пигн ограничивает бесконечный потенциал Брума, который иначе бы уничтожил мир. Вместе они сотворили человека, и Брум наделил его жизнью, а Пигн — ограничила смертью. Конечно же, здесь не приходится говорить о добре и зле, ни лавикандцам, ни морорцам идеи абсолютного добра и зла неизвестны.
Существует несколько младших божеств пантеона — бог солнца Гиллу (интересно, что он играет скорее отрицательную роль непокорного сына), бог вод Хёф, богиня-покровительница скотоводов (в некоторых племенах — охотников) Вефи и ряд других.

Низшую часть пантеона создают почитаемые духи предков — старых вождей и мудрецов, чьи деяния окружены легендами.
Хотя этот культ в Западном Мороре постепенно теряет последователей под давлением мекрарианства, он достиг немалых успехов в Восточном Мороре, куда был занесен волнами колонизации.

Культы севера Восточного Морора
Особняком стоит ситуация на севере Восточного Морора, в землях мванами. Как и все прочие жители протектората они до некоторой степени разделяют анимистические взгляды. Однако в основе их религии лежат идеи, совершенно не подходящие к их общественному устройству.
В нашем мире развитые пантеоны с одним богом во главе (т.н. монолатрия) возникали в основном в развитых обществах, где власть как правило принадлежала одному человеку. Так это происходило и в Северном Мороре две-три тысячи лет назад. В то время там существовали достаточно крупные и централизованные царства.
Тогда сформировался специфический пантеон, во главе которого стоял бог солнца Тйу (что, собственно, и значит «солнце» на местном наречии). По мнению верующих он был практически всесилен, например, создал мир и должен был уничтожить его в отдаленном будущем. Он покровительствовал царской власти, а цари были одновременно и главами культа.
Информации о том периоде сохранилось не очень много, но можно с уверенностью предполагать, что в культе Тйу предполагались человеческие жертвоприношения (как морорцев, так и лавикандцев). Если в случае лавикандцев можно уверено сказать, что жертвы шли на алтарь не по своей воле, то с морорцами полной ясности нет. Совершенно точно известно, что в большинстве случаев жертвами были пленники, но есть предположения, что сами войны между царствами носили полуритуальный характер. Таким образом проиграть и быть принесенным в жертву было не менее почетно, чем победить. Так ли это — лавикандцам не известно, а нынешним морорцам тем более.
Парадоксальность ситуации в том, что царств Северного Морора давно не существует, они были уничтожены лавикандскими войсками. Но религия, пусть в упрощенном виде, но все еще жива, и культ могущественного солярного божества все еще более популярен, чем все прочие.
Для нынешнего общества охотников и собирателей это не самая удобная вера, и они постепенно отказались от всех излишеств — храмов, алтарей, жертв, жречества. Но какие-то пережитки остаются до сих пор, например, специфическое деление некоторых племен на воинов и охотников, хотя на самом деле они выполняют совершенно одинаковые функции во всем, не касающемся ритуалов.

Вытеснение местных культов мекрарианством
Главными колонизаторами Морора, как и любой другой лавикандской колонии, всегда становятся не брэ — они только завоевывают землю. Живут на ней гегра и кафа. Вместе с собой они приносят свою архитектуру, развлечения, быт и, конечно, религию. Не приходится удивляться, что мекрарианство, с его толерантностью и уважением к жизни во всех ее видах, нашло среди морорцев самое широкое распространение.
Для аборигена культ скорбящего Рара и вера в перерождения не только новые и сложные философские идеи, куда более привлекательные, чем простоватая религия предков. Это еще и своего рода «социальный лифт».
Возможность стать членом общества империи, надежда на то, что состоятельный единоверец выкупит тебя и даст свободу, шанс на образование, получаемое при храмах. Состоятельный морорец-мекрарианец (а такое тоже бывает) часто может добиться того, чего другим аборигенам никогда не достичь: иметь собственный бизнес, общаться наравне с лавикандцами.
Конечно, эта ситуация более характерна для Западного Морора, но и в крупных городах Восточного все больше становится новых мекрарианцев из числа туземцев.

Морор: Регионы

В отличие от метрополии, колонии чрезвычайно разнообразны и предполагают, по сути, различную стилистику игры по ним. Для мастера и игроков это возможность уйти от чисто имперского духа немного в сторону, поиграть с аллюзиями на приключенческие романы, вестерны, колониальную прозу и многие другие вещи. Разумеется, описать всю специфику колоний тут невозможно, но мы постараемся обрисовать ее хотя бы кратко.

Западный Морор

Говоря о колониях с политической и экономической, а не этнографической точки зрения, необходимо строго отделить Восток от Запада. Между ними — огромная разница, связанная как с географическими причинами (между регионами расположен почти непроходимый горный хребет), так и с историей их освоения.
Фактически на данный момент западный Морор представляет собой набор обыкновенных лавикандских провинций. Единственное их отличие в том, что помимо людей там живут местные аборигены. Впрочем, многие из этих аборигенов так хорошо восприняли имперскую культуру, что по поведению и образу мысли скорее напоминают лавикадцев, чем своих собратьев с Востока.
Рассказывая об империи мы все время повторяем «тысячу лет назад, три тысячи лет назад, десять тысяч лет назад». Человеку очень непросто осмыслить такой период времени. Скажем в нашем мире десять тысяч лет назад не было ни одной цивилизации, которая могла бы построить полноценные города или умела выплавлять железо. Но сегодня

мы выходим в космос и экспериментируем с биологией.
Десять тысяч лет назад Лавикандия была мощной империей, знавшей не только железо и письменность, но и создавшей богатую культуру, чей уровень можно сравнить с уровнем Китая династии Хань или Римской империи. Но за эти десять тысяч лет Лавикандия прошла примерно столько же, сколько государства нашего мира прошли за полторы тысячи лет. И касается это, на самом деле, не только Лавикандии, но и всего этого мира в целом: его развитие куда медленней нашего.
И все же, то, что было «очень давно» для лавикандцев, для морорцев относится ко времени более раннему, чем даже то, о котором рассказывают их мифы. В описаниях культа Брума и Пигн мир создавался этими богами таков, каков он сейчас: лавикандцы были созданы, как хозяева, а морорцы — как слуги, рабы, работники, бунтари наконец. Но ни о какой независимости аборигены на Западе даже не помышляют.
Что же было такого в Западном Мороре, что так манило туда первых поселенцев из империи? Прежде всего — свободная земля. Вся метрополия давно поделена между феодами и городами, крестьяне-гегра и офицеры-брэ давно уже не могли получить там сколько-то серьезного количества земли. А Западный Морор в те времена не принадлежал никому.

Провинции Западного и Восточного Морора

После того, как волна колонизации остановилась и новые земли оказались так же поделены, как и земли метрополии, в Мороре стали искать новые выгоды. И нашли. Ими оказались серебро и золото, редкие животные и растения, скотоводство, дешевый труд рабов. С течением времени последний пункт стал наиболее важен. Именно поэтому в больших городах Западного Морора мануфактур больше, чем в метрополии. Именно колонии поставляют в метрополию «промышленные» товары: случай, весьма редкий в истории нашего мира. Взамен империя дает им порядок, организацию, защиту, культуру и бесконечный рынок сбыта.
Хотя традиционно в колониях не производятся шелк и фарфор, именно в западном Мороре выращивается основная часть опиума и производится оружие, которым пользуется имперская армия. Там же находится ряд крупных верфей, мануфактур по производству бумаги, драконьих питомников. И, конечно, именно отсюда в империю поставляется основная часть золота, серебра, меди и олова. При этом Западный Морор, в общем, может прокормить себя сам: продовольствие, доставляемое из метрополии, в основном уходит на содержание армии и флота.
Все это создает впечатление зажиточных лавикандских провинций. И правда, даже в центральной метрополии есть регионы беднее, чем в колониях. Однако есть и еще одно важное отличие: мобильность населения. Если жители колониальных деревень на западе Морора еще держатся за свою землю, то горожане как правило мечтают перебраться в метрополию — прежде всего в столицу или Пин-а-Сон — хотя бы к старости. Зато из метрополии туда охотно едут молодые люди в надежде заработать. Империя так же поддерживают эту идею, связывая таким образом западный Морор и центр еще сильнее. Так, например, многие государственные чиновники проходит в своей жизни фазу работы в колониях прежде, чем добираются до важных постов.
Относительная отдаленность от метрополии и подчинение не центру, а собственному начальству, создает в Западном Мороре особенную политическую картину. С одной стороны местные протекторы всегда очень влиятельны, с другой — они вынуждены учитывать мнение крупных местных феодалов, фелийских патрициев и научной элиты, и, конечно, мнение Владыки Морора. Сейчас многие не без оснований считают, что в обоих Морорах нет политика более влиятельного, чем Владыка: даже недавно назначенный протектор Востока, старый друг императора и великий знаток аппаратной интриги, пока не собрал в своих руках достаточно нитей и рычагов, чтоб потягаться с ним. При всем том Протекторы Западного Морора не могут позволить игнорировать мнение столичного начальства и все время находятся под надзором.
Жизнь в городах Западного Морора представляет собой нечто среднее: с одной стороны империя не столь строго наблюдает там за подданными, с другой — в достаточной мере защищает их.

Восточный Морор

Иначе дело обстоит в Восточном Мороре. Из-за того, что горы между Востоком и Западом чрезвычайно плохо проходимы и контролируются воинственными племенами горцев, империя еще до недавнего времени прилагала

сравнительно мало усилий к колонизации восточной части острова. Ничего интересного она тогда империи и предложить не могла.
После того как около пяти тысяч лет назад колонисты гегра и кафа начали на свой страх и риск перебираться за Хребет и строить там свои поселения, империя вынуждена была послать в след за ними войска. Три с небольшим тысячи лет назад материковая часть Восточного Морора формально была завоевана.
Полноценное же освоение этого региона началось только при нынешней династии: еще при Лавике I, прадеде нынешнего императора, на территории нынешнего провинции Северный Тон существовали морорские княжества, а на Архипелаге власть туземцев сохраняется до сих пор.
О реальном завоевании не приходится говорить и сейчас. Войска на Востоке охраняют лишь крупные города. Восстания туземцев вспыхивают каждые 25-30 лет, когда очередное поколение местных осознает свое невеселое положение. О мелких мятежах и обычном разбое и говорить не приходится. Там откровенно промышляют синдикаты, а пиратские флотилии терроризируют побережья, наплевав на береговую стражу.
Восточный Морор — мир фронтира в рамках империи, своеобразный Дикий Восток. Ближайшие аналоги его нужно искать, однако, не в американских прериях, а в сельве Амазонки или джунглях центральной Африки. Жизнь там не стоит и фуна, зато сколотить состояние за год или найти потерянный город в джунглях — не такое уж и необычное дело.
Что держит там империю помимо обычного для государств нежелания уходить из однажды покоренных земель? Прежде всего это железо.
После потери Южных колоний 120 лет назад империя всерьез занялась поиском железной руды. Немногочисленными шахты метрополии давным давно были выработаны. Западный Морор оказался не слишком привлекателен с этой точки зрения. Зато на Востоке железа оказалось много, а добыча его — делом выгодным. И тогда в местные города поехали люди и потекли деньги. Это «железная лихорадка» в некотором смысле все еще продолжается. Как такового азарта обогащения, как на Клондайке, там нет. Но за работу чиновника на Востоке империя платит на четверть больше, фелийские учреждения отстегивают хорошие гранты, для брэ там есть возможность прославиться, а для кафа — вести бизнес без докучного внимания властей.
Несмотря на все опасности, жизнь на Востоке идет. Но мир дальних колоний вносит во все свои поправки. Местные крестьяне-гегра лучше своих родных из метрополии умеют стрелять из луков. Монахи монастырей зачастую немало времени посвящают боевым искусствам. Клановые войска феодалов — не проформа, а шанс на выживание.
Есть отличия и в местной политике. Поскольку не так уж много людей хочет ехать на Восток, местная чиновная элита не сменяется десятилетиями. И сейчас, хотя главы местных ведомств как правило сидят на своих местах лишь несколько лет (и больше всего мечтают уехать в метрополию), их заместители остаются на местах со времен Лавренция II. Именно эти «вторые номера», называющие сами себя «морорцами» и не собирающиеся никуда уезжать, в реальности управляют Восточным Морором. Возможно, эту ситуации сможет изменить новый протектор, но до того надо еще дожить.
Сейчас на Востоке началось новое, Большое северное восстание. Мятежники-мванами, воскрешающие в видоизмененной форме свою старую культуру, и примкнувшие к ним мятежные части туземцев в запада бросили вызов имперским войсками. Судьба этого конфликта ясна: победа империи лишь вопрос времени и усилий. Но какие это будут усилия, сколько времени они займут и скольких смертей будут стоить может зависеть и от героев модулей.
В отличие от всей остальной империи, жизнь в Восточном Мороре более податлива, она больше зависит от решений отдельных людей, их поступков и мнений.

Архипелаг

Хотя формально острова Архипелага относятся к протекторату Восточный Морор, фактически они живут своей, совершенно отдельной и особенной жизнью. Находящиеся к юго-востоку от острова, они существенно отличаются даже друг от друга. Есть среди них крошечные отмели, а есть достаточно крупные участки, чтоб на них спокойно существовали небольшие города.
Архипелаг — крайняя точка продвижения имперской цивилизации. Это даже не фронтир, это нечто за ним. Лавикандцы составляют там меньшинство, морорцы все еще живут по своим законам и не знают рабства. Местная туземная знать ходит с оружием и присягает императору на верность. Или не присягает. Какие бы законы не принимались на этот счет в столице Восточного Морора Тангоре, многие из аборигенов слышать о них не слышали. Да что там, многие из них еще не видели лавикандцев.
Немногочисленные феодалы и колонисты где с оружием в руках, где дипломатией налаживают отношения с туземцами, пираты устраивают тут свои самые дальние базы, а на дальних островах все еще живут дикие драконы. Если Западный Морор хорошо подходит для модулей в стиле политической интриги или чистого «китайского» детектива, а Восточный — для приключений в духе Хаггарда или Киплинга, то Архипелаг — место, где могут происходить самые невероятные события, место, где первобытный мир напрямую соприкасается с цивилизацией.

Глава о Южном фронте

Только профан может полагать, что ход кампании представляет логическое осуществление заранее очерченной, детально проработанной и до конца удерживаемой первоначальной идеи.
Х. фон Мольтке

Метрополия бедна золотом, серебром и железом, бедна корабельным лесом и — самое главное — бедна землями, подходящими для земледелия. За тысячелетия истории империи гегра использовали и окультурили все земли, которые хоть сколько-то подходили для этой цели: даже пустыню Соб покрыли сетью ирригационных каналов. Однако земли все же мало. Ее не хватает гегра и не хватает феодалам-брэ.
Но все это — золото, серебро, железо, лес и земля — в избытке есть на Юге. Это огромный континент, до которого от южного побережья Лавикандии можно доплыть за пару дней, и который в хорошую погоду видно на горизонте. Не удивительно, что уже много тысяч лет назад лавикандцы приложили большие усилия, чтоб его захватить. История покорения Юга длинна и очень разнообразна. В ней случались как великие победы, так и ужасные поражения, как славные подвиги, так и довольно-таки низкие поступки. Равнины Юга привлекали не только Лавикандию, но и другие крупные государства этого региона, так что империи не раз приходилось сталкиваться с равными себе противниками.
Так или иначе, еще в начале правления нынешней династии владения империи на юге простирались до хребта И-мэй, почти непроходимой горной гряды, на юго-востоке упирались в берега Великого океана. Граница на юго-западе между Лавикандской и Амрийской империями считалась местом опасным, но все же соседи переживали не лучшие времена, и лавикандца нечего было бояться.
Проблемы начались оттуда, откуда никто их не ждал: восстали сами туземцы-южане, варвары, антропос. Первые их выступления были легко подавлены имперскими войсками, но с течением времени освободительное движение варваров все расширялось, у них появлялось новое оружие, новые войска и большие финансы. Империя теряла одну провинцию за другой. Наконец, 150 лет назад, в правление отца нынешнего императора, началась полноценная война. Войска варваров, оснащенные неслыханной техникой и исполненные мужества тех, кто поставил на карту все, что имел (а именно так и было), сумели не просто разбить армию императора, но и вовсе выбить лавикандцев с континента. Число погибших при этом с обеих сторон было огромно, но, видимо, по мнению варваров оно того стоило.
В целом их можно понять, если посмотреть на это дело с другой стороны. Они реализовали тот сюжет, к которому все мы привыкли в современном кино: мужественные люди освобождают свою родину от нашествия отвратительных нелюдей. В роли нелюдей выступали лавикандцы, которые действительно обходились с местными варварами не слишком гуманно. Их положение было примерно аналогично современному положению варваров на Сине или Терлесе.
Как не сложно догадаться, со стороны лавикандцев все это выглядело совсем иначе: варвары, нелюди и мерзавцы, которые должны были быть вечно благодарны империи за блага цивилизации, которые она им принесла (вроде водопровода, печатных станков и лекарств), восстали и перебили множество честных подданных. Забыть такое предательство невозможно. Не говоря уже о том, что размеры империи в результате этой войны сократились по меньшей мере на треть.
Многие ожидали, что новая война на Юге начнется вскоре после поражения. Но Лавик III рассудил иначе. Война началась только сейчас, 150 лет спустя. Что послужило ее причинами?
Прежде всего — положение дома Брэ. Феодалам не хватает земель, они то и дело развязывают клановые войны, беднеют, обирают крестьян и не приносят пользы империи. Более-менее свободные земли в Восточном Мороре и Архипелаге большинство брэ не привлекают потому, что там нет крестьян — а значит, нет и серьезных доходов. Сейчас, спустя полтора века после старой Южной войны, выросло поколение тех брэ, которые могли только мечтать о новых землях. В новой Южной войне они смогут их получить.
Ту же проблемы испытывают гегра. И это не говоря о том, что железные рудники и сосновые леса дальнего Юга как нельзя пригодятся империи.
В целом жители империи восприняли войну на Юге с энтузиазмом. В первую очередь это касается брэ и гегра (по уже описанным причинам). Довольны и патриотически настроенные худды, и многие кафа, для которых война означает большие доходы. Даже для многих фели война открывает удачные перспективы новых исследований и крупных военно-научных заказов.
Некоторое недовольство испытывают, пожалуй, лишь жители Морорских колоний, которые резонно ожидают, что война на Юге означает для них сокращение финансирования из центра. Так же, разумеется, горячими противниками войны являются верные служители мекрарианской церкви, для которых любая война — лишь умножение страданий мира.
Хотя война началась только весной 452 года, можно предполагать, что она была задумана более года назад. Именно этим объясняется, вероятно, и недавно произошедший дипломатический конгресс между империей и северным Соединенным королевством, и небольшое военное столкновение за Терлес между Лавикандией и Фантаврией. Лавик III обеспечил себе спокойствие на западных и северных границах прежде, чем приступить к Югу.

Южный фронт: вероятный противник

Подробней о культурах Юга мы расскажем в справочнике по варварам. Но все же нужно и здесь сказать о них несколько слов.

Главная неожиданность, с которой столкнулась на Юге лавикандская армия — это то, что Юг не является единым государством. На самом деле в разведке и ведомстве по делам варваров об этом знали и раньше, но большинство населения не имело об этом никакого понятия.

Те земли, которые некогда принадлежали Лавикандии на Юге теперь расколоты на три больших части.

Самая северная из них, с которой сейчас и начинает свою войну Лавикандия, называется Свободной республикой Тейн и является относительно молодым государством: ему около 130 лет. Возникло оно в процессе борьбы с лавикандцами при непосредственном участии глав восстания. И это наложило на него сильный отпечаток.

Хотя государство и называется республикой, таковой в нашем представлении оно не является. Граждане Тейна действительно могут выбирать местные власти: мэров городов и даже сенаторов, которые формально представляют их интересы в Тейнском сенате. Однако выбирают они их из сравнительно небольшого числа семейств, так что альтернатива их состоит не в выборе одной из разных политических программ, а в выборе между конфликтующими аристократическими кланами.

При всем том нужно учитывать, что Сенат имеет в Тейне весьма ограниченную власть, а настоящее управление страной осуществляет Диктаторский совет (а именно — лично его глава Первый диктатор Густаву Палья Азереду), так как официально республика находится на военном положении. Сенат же лишь подтверждает и наделяет силой законы, которые предлагает Диктаторский совет.

Помимо Совета и Сената большой властью в стране обладает еще три группы: местная земельная аристократия (из которой и набираются сенаторы и армейская верхушка), церковь Богини-Матери (общая для всех земель Юга) и Универсидаде, сообщество ученых. И церковь, и Универсидаде одновременно являются крупными землевладельцами, а положение крестьян в Тейне не слишком хорошо: они уже не крепостные, а арендаторы, но их права не велики.

Военное положение и диктаторская власть скверно сказываются на простом населении, но в данный момент оказались для республики спасительными. Не имей она полностью мобилизованную и готовую к бою армию, едва ли она смогла бы остановить лавикандское наступление.

Однако и армии, вероятно, не хватило бы, если бы не поддержка Универсидаде — обуславливающая, кстати, и высокое положение ученых в структуре общества Тейна. Никто из лавикандцев объяснить этого не может, но тейнские ученые как-то научились создавать самодвижущиеся и даже отчасти разумные механизмы. Разум их далеко не равен человеческому и представляет нечто аналогичное очень точному современному заводскому станку или компьютеру. Эти машины могут выполнять разнообразные задачи и достаточно точно реагировать на окружающие события, но они не в состоянии мыслить, говорить, анализировать и обучаться, хотя могут быть обучены учеными. Большинство таких машин работают на ученых (так или иначе помогая им в экспериментах, защищая и обслуживая их), некоторые другие работают на рудниках или в сельском хозяйстве. Но наиболее ценное для Тейна их назначение — война. Из машин формируется Стальная гвардия, послушная только ученым и Совету, которая, как не сложно догадаться, ничего не боится и никого не жалеет.

Машины тейнских ученых — не роботы в привычном нам научно-фантастическом представлении, и не големы, часто встречающиеся в фэнтези. Но все же если искать аналоги, то скорее роботы, чем големы. Вопрос лишь в том, каким образом тейнцы (и пока что только они) научились их конструировать.

Вне зависимости от решения этой тайны, Стальная гвардия представляет собой чрезвычайно серьезного противника даже для элитных частей брэ: машины-гвардейцы не уступают брэ по силе и значительно превосходят по прочности. Тем не менее они убиваемы, так как не владеют фехтовальными приемами и для хорошего бойца представляют серьезную, но все же преодолимую угрозу.

Что помимо этого может противопоставить республика Тейн войскам империи? Неплохую пехоту-пикинеров (отчасти скопированную с худдской), набранную из крестьян. Легкую кавалерию драгунского типа (т. е. способную сражаться и в пешем строю). Не столь многочисленную, но все же довольно распространенную пехоту-аркебузиров. Также немногочисленную, но хорошо обученную и вооруженную конницу-кирасиров, снаряжаемую аристократами и состоящую в основном из них. (Помимо кавалерийского палаша они, как правило, имеют при себе пистолет). Очень немногочисленную, даже менее малочисленную, чем Стальная гвардия, аристократическую кавалерию на южных ящерах. Это очень опасные противники, потому что сопротивляться приходится сразу двум: дрессированному и очень сильному ящеру, и его всаднику, как правило, вооруженному копьем и мечом. Армия республики многочисленна и неплохо вооружена — в виду особенностей местной политики почти пятая часть

населения Тейна на данный момент является военными или легко мобилизуемыми при необходимости ветеранами. Помимо этого в данный момент, понимая тяжесть своего положения, республика срочно заключает договоры о поддержке со своим южным соседом — Краведжей, и закупает наемные армии в Северном Амре. Благодаря первым она скорее всего получит превосходную легкую кавалерию, благодаря вторым — опытную и стойкую пехоту, несущую, однако, все минусы наемных войск.

Южный фронт: императорская армия

В течении многих десятилетий Лавикандия не вела крупных войн. Последний же действительно тяжелый для империи конфликт завершился 120 лет тому назад — это, собственно, была предыдущая Южная война. В связи с этим, хотя у империи есть ряд очень неплохих офицеров среднего звена (сотники, полковники и даже боевые генералы), она испытывает большой недостаток в двух важных составляющих любой армии. Первый — опытные солдаты. Второй — хорошие стратеги. И если опытность солдат во многом искупается тем, что все же подавляющее большинство в армии составляют брэ, выросшие и воспитанные в военных традициях и хорошо владеющие оружием, то опыт стратегов сложно чем-то заменить. Те, кто когда-то составлял планы войны на Юге, давно скончались. Сейчас Генеральный штаб, фактически, пустил в ход план, созданный 120 лет назад, как план быстрого реванша. Это хороший план и в него были внесены некоторые поправки, но многого он и не учитывает: куда более широкого распространения огнестрельного оружия среди южан, большей численности Стальной гвардии (только возникавшей в период прошлой войны), новых поселений и укреплений, появившихся за век (сам факт их возможного появления учитывается, но точное расположение пока неизвестно). Не учитывает он и самого главного — раньше империя должна была давить восстания и ее так или иначе поддерживала часть местного населения. Теперь же все хорошее, что было во владычестве Лавикандии над землями Юга, забыто, а все плохое обросло еще более страшными легендами. В результате то, что раньше воспринималось южанами, как освободительная война, теперь приобретает черты войны священной и долга каждого — даже не гражданина республики, а просто каждого человека.

Армия империи в цифрах:

Численность: 263000 чел.

В нее входят 22 генерала

45 бригадиров

210 полковников

20 магов круга Свершений

~200 осадных орудий

56 драконов

Есть, однако, и хорошие новости. Старые планы составлялись для императорской армии, которая была численно меньше нынешней, имела худшее снабжение и скверный опыт долгих поражений. Нынешняя армия, напротив, не только хорошо обеспечена, но и настроена на победу, что может иметь немалое значение.

Южный фронт включает в себя двести шестьдесят тысяч человек. Это не самая большая армия, когда либо выставлявшаяся империей, но все же это очень большая цифра. Армия южан пока меньше (около ста двадцати тысяч), но вскоре увеличится за счет мобилизации, ополчения и наемников, и фактически сравняется с лавикандской по размерам. Не только Лавикандия, но и весь окружающий мир не видели таких войн уже более века, поэтому за Южной кампанией с интересом следят не только лавикандцы, но и варвары, как союзные, так и враждебно настроенные по отношению к империи. На фронтовых позициях можно встретить офицеров-наблюдателей из Соединенного королевства или Фантаврской империи. На этой войне надеются опробовать самые новые технологии, новые концепции в тактике и стратегии. Так что вне зависимости от своего исхода, она скорее всего изменит мир. Наиболее прозорливые лавикандские политики и историки уже предполагают, что Южная кампания — лишь начало череды крупных войн, которые определят картину и политическое строение всего региона на ближайшие сотни лет.

Типы, численность и состав воинских соединений лавикандской армии

Отряд	Численность	Состав	Примечания
Десяток	10 человек*	-	*В цифру входят только рядовые и командиры пятерок. Боевые офицеры, офицеры штаба (и рядовые штаба — вестовые), снабженцы, кузнецы, врачи и все прочие люди, сопровождающие отряд не включаются в общее число. В случае десятка добавить как правило нужно только одного человека — десятника. Но уже у полка существует штаб и снабжение численностью человек в 50. **Подразделения типа «сотня» никогда не используются ни в легкой (худдской), ни в тяжелой (брэ) пехоте. Однако они существуют во всех остальных родах войск. ***Помимо уже перечисленных штабистов, снабженцев и прочих, у каждого офицера в чине бригадира или выше есть отряд личной охраны. У бригадира это 10 человек, у флангового генерала, командующего бригадной группой — 50, у генерала, командующего армией — 100. Формируется охрана как правило из кавалеристов.
Полусотня	50	5 десятков	
Сотня**	100	10 десятков	
Двойная сотня	250	5 полусотен	
Полк	1250	5 двойных сотен	
Бригада***	6250	5 полков	
Бригадная группа	18750	3 бригады	
Армия	37500 или больше	2 бригадных группы или более	

Все лавикандские вооруженные силы делятся на три направления: это собственно Армия, Флот, Воздушный флот. В условиях боевых действий их отряды могут компоноваться друг с другом и подчиняются указаниям единого штаба, но финансирование у них раздельное.

Нужно помнить, что далеко не всегда по типу соединения можно понять к какому из родов войск он относится. И Флот, и Воздушный флот имеют в своем распоряжении пехотные части для защиты наземных объектов или

десантирований, Флот и Армия активно используют драконов в разведывательных целях, Армия и Воздушная кавалерия часто прибегают к помощи небольших судов для патрулирования или доставки грузов.
Особняком стоит Гвардия, включающая войска всех типов, но подчиненная не Генеральному штабу, а императору лично.
Общая численность войск империи — около миллиона человек, но значительная их часть приходится на постоянные военные контингенты в городах, обслугу военных морских и драконьих портов и тому подобные части, которые лишь при крайней необходимости примут участие в военных действиях. Собственно боевые части включают около 700 тысяч человек, из которых около 50 тысяч постоянно расквартированы на Сине, около 150 — в Восточном Мороре (включая Горы и Архипелаг), а все остальные охраняют собственно Метрополию и Западный Морор. Сейчас происходят некоторые перестановки, и часть войск из Восточного Морора перевели на Юг, а часть войск из Метрополии, соответственно, перебрасывают в Восточный Морор. В целом на Южном фронте сражается немногим больше трети боеспособных частей империи, а еще часть готова поступить туда в качестве подкреплений.
Помимо войск императорской армии в состав Южного фронта вошло довольно большое количество личных клановых войск брэ. Согласно закону они не могут быть размером больше 50 человек (при этом, правда, можно набрать еще 50 человек, которые останутся охранять замок и земли в империи). Соответственно они рассматриваются как полусотня, их командующий — как полусотник. Одна из бригад южной армии полностью составлена из клановых войск, командует ими тоже формально частное лицо (отставной генерал Но), который, однако, обязан исполнять все приказы командующего всем Южным фронтом эртовика Иана-зал-Нару и его штаба. Между клановыми и императорскими войсками иногда возникают трения, но пока они не перешли разумных границ.

Наиболее частые типы соединений

Части одного типа могут находится в подчинении у разных родов войск, поэтому приведенный ниже порядок отражает не принадлежность, а численность войск такого типа в империи от самой большой к самой маленькой.

Тяжелая пехота
Основа основ лавикандской армии, самое грозное оружие империи и вообще то, что обычно понимается под «армией» на обывательском уровне.
В тяжелой пехоте служило или служит подавляющее большинство брэ империи. Вооружены они длинными (т.н. «строевыми») мечами. Вопреки распространенному даже у членов других домов мнению, время боя строй тяжелой пехоты разрежен. В противном случае солдаты задевали бы друг друга. Для защиты используются деревянные доспехи со стальными пластинами и большие щиты, и выдерживая атаку лучников или кавалерии пехотинцы часто смыкают щиты. Это удобно для защиты, но передвигаться в таком строю брэ не умеют.
Однако разреженный строй вовсе не означает беспорядочных атак. Напротив, тяжелая пехота отличается высокой дисциплиной в бою и прекрасной слаженностью действий, достигаемой постоянными тренировками и культом дисциплины, насаждаемым в войсках.

Легкая пехота
Тяжелая пехота брэ — почти универсальное оружие. Единственное, что может ей по настоящему угрожать, это вражеская кавалерия. Для противодействия ей и была создана легкая пехота.
Традиционно она вербуется из худдов-добровольцев и из-за высокой смертности считается наименее популярным типом войск. Связано это с невысокой степенью защиты: солдаты-худды не в состоянии нести по настоящему тяжелые доспехи, а из оружия ближнего боя имеют только короткие мечи типа римских гладиев. Тем не менее сейчас на Юг под воздействием патриотического порыва отправилось довольно много добровольцев-худдов.
Главными козырями легкой пехоты являются длинные пики. Как правило, основное предназначение легкой пехоты в бою — ввязаться в бой с кавалерией, отвлечь ее на себя и замедлить темп, подставив под удар брэ.

Легкая кавалерия
Самые боеспособные стрелковые части империи — конные лучники. Этот тип войск, само собой, тоже комплектуется только из худдов. Служба в нем считается достаточно почетной.
Как и легкая пехота, кавалерия играет скорее вспомогательные функции — преследует бегущего врага, занимается разведкой поля боя и диверсиями на коммуникациях противника.
Вооружение солдат составляют лук, легкая сабля и, в редких случаях, копье. Серьезных доспехов и щитов не предполагается.
В правление Лавика III легкая кавалерия использовалась очень мало, так как большая часть боевых столкновений происходила в джунглях Восточного Морора. Сейчас, на Юге, она очень нужна — большая часть сражений будет происходить на равнинах, где кавалерия очень полезна. В связи с этим почти вся легкая кавалерия империи сейчас переброшена сюда.

Тяжелая десантная пехота
Все та же пехота брэ. Отличие этих частей в том, что они созданы для скоротечных боев: захвата берегов, небольших укрепленных пунктов и т.п. Десантируются они иногда с кораблей, а иногда — с драконов (разумеется,

дракон при этом садится на землю, так как парашютов в империи пока не придумали). Используются эти отряды и как корабельные боевые команды, наравне с матросами катарир, получающими в соответствующих рейсах абордажные сабли.
Поскольку от солдат в десанте требуется очень высокий темп, подвижность, способность преодолевать преграды и сражаться в ограниченном пространстве, они вынуждены были отказаться от использования тяжелых щитов и доспехов. Чтоб компенсировать этот недостаток, в десант как правило набирают опытных солдат: те из брэ, кто только начинают служить, в десант не попадут.

Тяжелая кавалерия
Только несколько искусственно выведенных пород лошадей могут нести на себе брэ, тем более — брэ в доспехах. Но даже они не в состоянии идти с таким грузом быстрее рыси.
Это исключило возможность создать кавалерию из брэ. Тяжелая кавалерия вербуется из худдов, причем, как правило, из достаточно состоятельных семей: лошади и оружие солдатам даются государством, а вот доспехи как правило покупаются за свой счет.
Тяжелый кавалерист вооружен пикой и палашом, щит не использует, но носит доспехи, сочетающие деревянные и кольчужные части.
Именно в тяжелой пехоте как правило служат представители худдской военной знати.

Арбалетчики
Сравнительно немногочисленные части легкой пехоты, солдаты которых обучаются стрельбе из арбалета. В отличие от работы настоящих мастеров, армейские арбалеты дешевы, но стреляют не слишком точно, а перезаряжаются долго.
В целом это, безусловно, самая слабая часть лавикандских войск. Используется она исключительно в начале боя или для прикрытия отступления и почти никогда не решает исхода битвы. Тем не менее в последний век она приобретает все большее значение в связи с развитием у варваров ручного огнестрельного оружия.
Стоит отдельно упомянуть небольшие отряды, вооруженные магазинными арбалетами. В некоторые исторические периоды они активно использовались империей, но сейчас единственная крупная часть такого рода расквартирована на острове Син и не участвует ни в каких боевых действиях.

Инженерные части
Включают как строителей, так и обслугу военной техники. Интересно, что хотя подавляющее большинство в них худды, есть и некоторое количество военных инженеров-фели.
Стандартное вооружение солдат инженерных частей составляют арбалет и прямой тесак с пилой на обухе. При необходимости они могут получать копья.
Боевые возможности инженерных частей не велики, но ценят их, ясное дело, не за это. Подробней о боевой технике империи вы можете узнать из Справочника мастера.

Вспомогательные войска
Вербуются из аборигенов колоний и используются как правило вдали от места рождения. Особенно часто это — западные морорцы, но есть и войска, набранные из аборигенов Сина. Вспомогательные войска делятся на несколько типов, самые частые из которых «ополченцы» и «егеря». Последние отличаются подготовлены лучше и, в общем, превосходят по боевым качествам худдскую пехоту (сильно уступая ей в дисциплине).
Сейчас вспомогательные части широко используются на Юге, хотя их опыт войны в джунглях там мало применим. Многие считают, что туземные части большинство имперских командиров рассматривает как «катапультное мясо»: их отправляют туда, куда жалко отправить брэ или худдов. Во многом такое мнение справедливо.

Боевые маги
Маги круга свершений и приписанные к ним части (как правило сочетающие отряды тяжелой пехоты и инженеров) — важная сторона лавикандского военного искусства. Хотя их относительно немного, в крупных сражениях они почти всегда принимают участие.
Как такового вооружения у магов нет, да и вообще к ним требования в смысле устава не слишком велики: никто не ждет от фели постоянного ношения формы или выполнения всех тонкостей армейских традиций. Поскольку маги круга свершений в армии, как правило, начинают служить в чине сотника, эти послабления особенно никого не волнуют.

Легкая десантная пехота
Экспериментальный тип войск, пока еще очень мало распространенный в империи. Существует только одна полностью укомплектованная двойная сотня и еще несколько разрозненных десятков.
В качестве главных преимуществ этих частей планируются высочайшая мобильность, незаметность, способность использовать рельеф местности. Оптимальными солдатами для них оказались гегра-накува с их ловкостью и прекрасным умением плавать. Есть среди солдат и несколько фели.
На данный момент легкий десант использовался только для захвата с воздуха пиратских баз, но, возможно, в процессе Южной войны он докажет свою полезность.
Для нужд легкого десанта разрабатываются и первые прототипы дельтапланов, но в практическую фазу эти

разработки не перешли.

Помимо уже перечисленных нужно отметить еще три типа войск, которые имеют отличия в подчинении, а не в комплектации. Это штрафные и идеологические части, а так же военная стража.
Штрафные войска комплектуются в основном из брэ и, соответственно, по правилам тяжелой пехоты. Попадают в них те солдаты, которые за время обязательной для всех брэ двадцатилетней службы совершили какие-то провинности. Если трибунал сочтет их вину недостаточной для смертной казни (а как правило так и бывает), их посылают в штрафные части. Эти отряды всегда ставятся на самый передний край наступления и в самые опасные места. Связано это не столько с жестокостью командования, сколько с желанием дать этим солдатам искупить свою вину. Число погибших в штрафных частях всегда очень велико, но зато выжившие в одном или двух по настоящему тяжелых боях переводятся в обычные полки.
Военная стража — это существующий при любой бригаде (а иногда и полке) отряд, следящий за соблюдением устава и порядка в лагере. Руководит ими тот из офицеров, который возглавляет военный трибунал бригады. Костяк военной стражи состоит из нескольких офицеров и сержантов, но рядовых они при необходимости берут из обычных частей.
Идеологические войска — немногочисленные и разрозненные, состоящие преимущественно из офицеров. Их задача в том, чтоб поднимать воинских дух подразделения, к которому их приставили. Теоретически они могут прибегать и к наказаниям (с согласия командира части), но на практике чаще демонстрируют правильное поведение на своем примере. Чтоб попасть в идеологические войска, нужно, во-первых, быть офицером, во-вторых, быть военным героем, и, в третьих, уметь хорошо говорить и командовать в бою. У идеологов своя линия подчинения, однако в целом она вторична по отношению к общевойсковой. (То есть сотник идеологических войск подчиняется прежде всего полковнику идеологических войск, но во время сражения он обязан выполнять приказы командира той части, к которой его приставили).

Южный фронт: тыл

Ни одна война не может проходить без большой работы в тылу. Южная кампания — не исключение. Нам кажется важным рассказать о том, как она отражается на жителях империи, живущих вдалеке от линии фронта — особенно потому, что это может быть использовано в модулях мастерами и игроками как для придания колорита, так и для сюжетных завязок.
Прежде всего о военно-тыловой части. Южный фронт существует благодаря хорошему снабжению и только благодаря нему: захваченные территории пока не приносят ни денежного дохода, ни продовольствия. Между тем продовольствие нужно вырастить и доставить. Запасы провианта и амуниции для войны были подготовлены давно и пока новых военных налогов не введено, но флот, как военный, так и — частично, торговый уже мобилизован для перевозок всего этого, а заодно и последних воинских отрядов на Южный берег.
Для большинства жителей империи война пока остается абстракцией. Но есть некоторые вещи, с которыми сталкиваются и они.
Прежде всего это активная деятельность вербовщиков в местах, где часто собираются брэ, худды и катарир. Плакаты с надписями в духе «Отечеству нужно ваше мужество!» и «За императора!» возникли не только в военных частях, но и в училищах, и на улицах. Пункты вербовки в армию и раньше были в любом большом городе, но теперь их стало значительно больше.
Второй немаловажный пункт — военная цензура. Цензура писем из фронтовой полосы пока не введена (в империи вообще редко пользуются этим методом), но газеты уже испытали на себе определенное давление. Все образованные лавикандцы хорошо знают, что если ты хочешь получить реальные фронтовые сводки, газетам верить нельзя: официальные врут, а у неофициальных нет информации: их корреспондентов на фронт не пускают.
Третьей приметой военного времени являются частые сборы добровольных пожертвований на войну. Чашки для таких пожертвований стоят во многих лаврикианских храмах и худдских канцеляриях, а встречаться могут где угодно — хоть в ресторанах. Дамы из высшего света объединяются в общества, на собраниях которых вяжут одежду «для наших храбрых защитников на Юге». Ловкие сочинители романов типа «1000 знаков» (то есть таких, в которых всего 1000 разных иероглифов, и читать которые может даже малообразованный человек) выпускают книги о пока еще не состоявшихся в действительности приключениях героев на Южном фронте во всем ассортименте от любовных до мистических историй.
Большие государственные закупки тканей, войлока, кожи, древесины и продовольствия сильно влияют на лавикандский рынок, обрушивая цены на одни продукты и поднимая на другие. Ожидания скорой военной добычи и присоединение к империи новых земель сказывается на биржевой игре — но первое же известие о крупном поражении может очень сильно по ней ударить.
Пока, однако, поражений никто не ждет. Время покажет, правы ли лавикандцы.

Глава о культуре и быте

С каждым часом Солнечная система приближается на сорок три тысячи миль к шаровидному скоплению М13 в созвездии Геркулеса - и все же находятся недоумки, которые упорно отрицают прогресс.
Р.К. Фэрн

Культура и быт: лавикандский язык

Так получилось, что мы не раз упоминали лавикандскую письменность, но никогда не говорили об устном языке. Связанно это, конечно, с тем, что его невозможно отыграть: не будут же игроки на самом деле учить новый и сложный язык? Пару десятков слов, которые не имеют перевода на русский (название домов, городов, культурных явлений) запомнить, конечно, можно. Но и их мы по возможности старались переводить на русский.
Тем не менее нелишним будет сказать, что лавикандский язык по своему очень мелодичен. В нем много слов, которые звучат практически одинаково и отличаются лишь тоном произношения.
В то же время особенности биологического строения разных домов таковы, что они произносят некоторые звуки не одинаково. Так, например, брэ почти не способны произносить звук «л», у худдов бывают проблемы с шипящими, а фели почти все гласные производят несколько выше, чем другие лавикандцы. Все это, однако, совершенно не мешает им понимать друг друга. Разницу в произношении представителей разных домов можно сравнить с региональным акцентом: москвичи «акают», а волжане «окают», но менее понятен язык от этого не становится. (Интересно, что особенности произношения позволяют фели более точно, чем другим домам, воспроизводить варварские языки — так что встретить переводчика-лее можно и в морорских джунглях, и при штабе полка на Южном фронте).
В то же время настоящих диалектов в империи почти нет. Даже деревенские жители из разных концов империи не поймут в речи друг друга разве что отдельные слова. Литературный же язык Лавикандии универсален и доступен любому образованному человеку.
Общее число иероглифов чрезвычайно велико: около ста тысяч. Никто не может знать все иероглифы — даже человек с великолепным образованием и профессиональный каллиграф. К счастью, большинство из иероглифов в действительности употребляются очень редко и связаны с той или иной узкой профессиональной сферой. Так что изучить какую-то специальность в Лавикандии значит и изучить связанные с ней иероглифы. (Вполне возможна игровая ситуация, в которой герою-игроку потребуется сделать бросок, скажем, Медицины, чтоб прочитать посвященный ей текст).
Для чтения популярных газет и бульварных романов необходимо знать примерно тысячу иероглифов (что примерно равно навыку Каллиграфия 1). Более серьезные газеты и журналы потребуют знания уже трех тысяч иероглифов (Каллиграфия 2). Этого достаточно и для чтения современной художественной литературы. Как правило именно этим набором и добавленными к нему иероглифами, связанными со специальностью и увлечениями, ограничиваются образованные лавикандцы. Тех, кто учит иероглифы ради иероглифов, очень немного — как правило это или каллиграфы, либо выдающиеся эрудиты. Хорошим знанием иероглифов, как правило, отличаются любители классической литературы (навык Познания в литературе), ученые-гуманитарии (особенно филологи) и, конечно, те, кто много пишет сам: писатели и поэты.

Культура и быт: наука и изобретения

Мы не раз писали, что провести прямые аналогии между уровнем развития Лавикандии и каким-то историческим периодом и регионом нашего мира довольно сложно. И если в случае региона еще можно как-то попытаться обобщить Китай, Индию, Японию и Индокитай с некоторыми добавками России и Великобритании (то еще обобщение, честно говоря), то с историческим периодом проблема куда сложней.
Если говорить о социальной составляющей, то во многих случаях наиболее адекватным будет сравнение с XVIII-XIX веками — развитая система ведомств, полноценные спецслужбы, неявное, но все же выраженное разделение судебной и исполнительной власти, газеты, биржа (хотя и не совсем легальная), развитый генеральный штаб.
Тем не менее есть в культуре и явно средневековые черты (с необходимой поправкой на дальневосточные или индийские реалии).
Если же судить по уровню технологии, то ситуация становится еще запутанней. С одной стороны, в империи нет огнестрельного оружия, да и в целом в мире оно находится на самых начальных стадиях развития — примерно аналогичном европейским мушкетам XVI века. Нет в империи и по-настоящему точных измерительных инструментов, нет телескопа и микроскопа. В то же время в Лавикандии активно используются сухие доки, проектируются дельтапланы и парашюты (а в Фантаврии так даже дирижабли, правда, совершенно магические). Лавикандская алхимия вплотную подобралась к аналитической химии и технологиям XIX века. Металлургия не сильно ей уступает. Магиофизики конструируют сложнейшие механизмы. Химеробиология в известном смысле обогнала генетику нашего мира по результатам, хотя и сильно уступает ей в теоретическом смысле.
Дополнительную сложность привносит широкое использование в империи технологий, которые в нашем мире возникли, но не развились за ненадобностью: многозарядных арбалетов, дальнобойных и точных осадных орудий, комбинирования методов традиционной и академической медицины. Медицина (подкрепленная магией и

алхимией), в свою очередь, и в хирургическом, и в фармакологическом смысле соответствует началу, если не середине XIX века. Гипноз позволяет решить проблему анестезии. В то же время психиатрия остается на средневековом уровне и все, на что может рассчитывать душевнобольной — уход родственников. Солдаты империи воюют холодным оружием, варварские добавляют к ним самое простое огнестрельное. Но командуют и теми, и другими по принципам XIX века (примерно, как во время Наполеоновских войн или даже чуть позже). Кроме того широко используются воздушные силы — хотя бы для наблюдения, а сообщения передаются из центра на фронт значительно быстрее, чем в средние века. Все это делает войны в мире Лавикандии совершенно иными, нежели в примерно аналогичном по уровню используемого оружия XVI веке.
Таким образом невозможно становится даже примерно обозначить исторические аналоги развития Лавикандии. Ниже мы попробуем привести примеры конкретных изобретений, которые используются лавикандцами. Но нужно помнить, что в то время как с технической точки зрения империя продвинулась примерно до уровня XVI века, с социально-административной движение дошло практически до начала XIX.

Примеры известных и неизвестных лавикандцам достижений науки				
	Известно только варварам	Имеют немногие	Используют многие	Используют все
Столовая вилка	+			
Упряжь и стремена				+
Мельница			Ветряная и водяная	
Канализация и водопровод			В крупных городах или богатых домах	
Антисептики			На основе алхимии	
Ноты				Не 7, а 12 нот
Рессорный экипаж		Очень дорого		
Бумага				+
Мыло			В любом городском доме	
Энциклопедии и справочники			В доме любого образованного человека	
Тачка				В основном как повозка или паланкин
Компас		Капитаны кораблей		
Спирт		Только алхимики		
Ткацкий станок			На мануфактурах	
Очки		В основном фели		
Порох	+			
Механические часы		На башне, а не в кармане		
Игральные карты	+			
Магические светильники		Так же алхимические, в богатых домах или у фели		
Зеркало			Довольно дорого	
Печатные книги				+
Термометр	+			
Пуговица			Для застежек, а не для одежды	
Газета				+
Почта				+
Дельтаплан		В разработке		
Карандаш			Дорого	
Зонт			Только от солнца	
Амулет от дождя			Довольно дорого	
Фарфор			Дорого но доступно	
Кремень и огниво				+
Нефть		В научных и военных целях		
Резина		В научных и военных целях		
Анестезия				Только гипноз или опиаты
Лифт		В шахтах		
Противозачаточные			Доступны, но считаются ядом	

			(так и есть)	
Курение				Не табака, а трав
Опиум				Общедоступно
Подзорная труба	+			

Нам иногда бывает сложно представить свою жизнь без всех этих вещей. Самую большую сложность у игроков, как правило, вызывает даже не отсутствие канализации или автомобиля, а отсутствие часов. Проблема эта, однако, решается проще, чем кажется: дело в том, что лавикандцы могут больше полагаться на свои «биологические часы», нежели мы и, кроме того, лучше умеют определять время по солнцу и звездам. Для последнего в случае Лавикандии не надо быть астрономом — это такой же навык, как умение определить время по часовым стрелкам, им владеют все. Поэтому как правило лавикандцы, вне зависимости от дома, могут определить время с точностью до четверти часа. Учитывая, что лавикандская культура в принципе нетороплива, этого как правило оказывается достаточно.
В крупных городах иногда бывают башенные часы, и уж всегда ходят стражники, выкрикивающие время — раз в час, а иногда и раз в полчаса.

Культура и быт: магия

Рассказывая о Фели в предыдущих книгах мы уже описали магию с теоретической и социальной стороны. Но почти не коснулись важного вопроса: как она применяется в быту. Между тем, так же, как и научные изобретения, многие результаты магии имеют самое практическое применение. И пользуются этими результатами отнюдь не только фели.
Наиболее полезным для лавикандцев кругом магии является, как ни странно, **Ночной круг**. Дело в том, что объектом проклятия может быть не только человек, но и предмет. Во многих случаях ничего хорошего из этого все равно не выйдет, но есть два важнейших исключения: железо и растения.
Лавикандцам известна идея легирования стали, т.е. добавления в металл тех или иных примесей с целью повышения качества продута. Делать это сами они пока умеют очень плохо, но, к счастью для них, часть морорского железа является природнолегированной. Благодаря этому возникла идея воздействия на железо при помощи магии. Еще на заре империи выяснилось, что привязать заклинание (какого бы то ни было круга) к металлу чрезвычайно сложно. Однако проклиная железо особыми способами можно улучшить его свойства. Результатом этого наблюдения стало производство магически легированной стали.
Такая сталь отличается большей твердостью и вязкостью, а кроме того меньше тупится и ржавеет. Это позволяет делать из нее чрезвычайно качественные инструменты, оружие и доспехи. Кроме того, обработанная таким образом сталь позволяет привязывать к сделанному из нее предмету некоторые заклинания — к сожалению, только ночного круга. К оружию и инструментам их все же никогда не привязывают (хотя бы потому, что оружие, несущее на себе проклятие, будет более опасно для своего владельца, чем для его врагов). Но доспехи иногда проклинают таким образом, чтоб они давали дополнительную защиту владельцу — разумеется, за счет каких-то жертв с его стороны. (В лучшем случае он лишится возможности уповать на удачу, но скорее всего к этому добавится головная боль или что-то в этом роде: тем хуже, чем надежней доспехи). Желающих носить такую защиту находится немного. А вот инструментами из магически легированной (но не проклятой дополнительно) стали пользуются многие — прежде всего ученые и механики. Так же она используется для особо важных элементов конструкции в технике и, реже, строительстве. Оружие из нее тоже популярно среди фели и состоятельных кафа. Брэ никогда не делают своих мечей из магически легированной стали, но они в этом и не нуждаются: даже самый лучший «магический» меч не сравнится с мечом брэ.
Сталь, однако, это далеко не самый важный вклад Ночного круга в жизнь лавикандцев. Куда важнее создание проклятых растений. Само по себе такое растение большой пользы человеку не принесет, так как скорее всего будет ядовито. Но обработанное особым образом оно может стать необходимым ингредиентом для алхимика. Различные проклятые растения входят в состав очень многих лекарств и даже косметических средств. Среди прочего из них изготавливаются и военные яды, которые наносят на стрелки своих малых арбалетов сотрудники ТУ, но все же самой доходной и важной стороной работы магов Ночного круга остаются лекарства.
Наконец нельзя не коснуться химер. Хотя некоторые не любят этих созданных магами Ночного круга странных существ, кому-то они нравятся. А благодаря уму, превосходящему ум большинства животных, они легко заняли нишу домашних любимцев. Конечно, в доме худда встретить химеру почти невозможно. Но у кафа, брэ или, тем более, фели они живут сплошь и рядом.
Польза от магов **Дневного круга** на первых взгляд куда более понятна. Среди них много тех, кто может исцелить человека. И это, конечно, очень полезно и востребовано. Как и маги Ночного круга они берут за свою работу очень большие деньги, но многие готовы расстаться с ними, чтоб только побыстрей выздороветь. Не говоря уже о том, что некоторые болезни в Лавикандии лечатся только магами Дневного круга — врачи с ними пока не справляются. Однако помимо этого «полезная для общества» деятельность магов Дневного круга сводится к тому же созданию зачарованных растений (так же используемых в фармакологии и парфюмерии) и организации разнообразных эффектов на массовых и личных праздниках. Кроме того они изготавливают ряд амулетов, имеющих широкое распространение — прежде всего амулет, защищающий от дождя, и искусственные светильники, более яркие, чем свечи. Все амулеты стоят тем дороже, чем более они качественны.

Для деревенского населения Лавикандии самыми полезными, безусловно, являются маги **Круга свершений**. С их боевыми качествами гегра сталкиваться почти никогда не приходится, а вот без помощи магов в случае долгих дождей или засухи империя часто вставала бы перед угрозой голода.
Несмотря на общую сложность положения магов Закатного **круга**, которым закон запрещает значительную часть практической деятельности, и в их работе есть то, что полезно для других лавикандцев. Помимо очевидных выгод для медицины от изучения некромантами анатомии нужно отметить и еще один момент: остановку времени предметов. Дело в том, что лавикандцы живут очень долго. И если они хотят, чтоб имеющиеся у них предметы достались в наследство их детям, нужно сделать так, чтоб эти предметы просуществовали хотя бы несколько сотен лет. В особенности это касается книг, документов, произведений искусства. Маги закатного круга могут останавливать личное время предмета. После этого он остается подвержен прямым физическим воздействиям (т. е. его можно порезать ножом или разбить молотком), но перестает стареть: дерево не гниет и не рассыпается в труху, краски не бледнеют и не выцветают. В мире долгоживущих этот навык магов оказывается очень востребован. Тем не менее нужно помнить, что даже за сохраненными магией Закатного круга вещами нужно ухаживать.
Магия **Рассветного круга** практически не имеет полезных свойств. Тем не менее она очень активно применяется для развлечений — начиная от иллюзий для популярных в империи маскарадов и кончая визуальными эффектами в театрах или любых других местах, где они могут быть уместны.
Сложнее всего ситуация с магами **Круга гармонии**. Своей деятельностью они приносят империи в целом огромную пользу, сохраняя ее природные богатства. Но обычные жители об этом не знают, а прямой пользы от деятельность найзаров не получают. Впрочем, найзары и сами как правило нелюдимы и к общению с людьми не стремятся.

Культура и быт: места встреч и досуга

Предположим, что двое лавикандцев решили встретиться где-то и отдохнуть от дел. Куда они могут пойти? Ответ на этот вопрос определяется тремя пунктами: их образованием, местом их жительства (город или деревня) и, в меньшей степени, но все же — их домом.
Начнем с самого простого: необразованных жителей деревни. Как правило это гегра и, иногда, кафа. Женщины, как правило, собираются во дворах домов, где специально стоят столы и скамьи. Мужчины либо остаются с ними, либо идут в трактир, который есть почти в любой деревне. В деревенских трактиров мало и плохо кормят, но зато подают непрезентабельную выпивку: пиво и рисовую водку. Иногда продают и опиум, хотя это случается реже. Чем больше деревня, тем больше и богаче будет ассортимент товаров в местном трактире.
Другое место сбора для крестьян — церковь. Это может быть лаврикианский или мекрарианский храм. Туда часто приходят не только для молитв, но и для того, чтоб общаться, обсуждать деревенские вопросы. Особенно часто это происходит в сезон дождей, когда под открытым небом быть уже не так приятно.
В праздники деревенские жители собираются на главной площади, где устраивают танцы, игры, куда приезжают торговцы из города. Это место развлечение и обмена новостями.
Образованным жителям деревни, если они не участвуют во времяпрепровождении других местных, развлечься особенно нечем — придется ехать в город. Только в очень немногих крупных деревнях встречаются небольшие библиотеки, тоже, как правило, организованные при храме.
У горожан мест для встреч и развлечений гораздо больше. Необразованные кафа и гегра из городов — даже не очень больших — могут пойти не только в трактиры, кафе и рестораны, но и на стадион по игре в мяч или поболеть на гонках джонок, посмотреть выступление уличного цирка или кукольного театра, прогуляться в городском парке. Те из них, кто побогаче, могут пойти и в бани.
Вообще бани как таковые представляют в империи не роскошь, а необходимость: если в центральных районах канализация и водопровод есть уже почти везде (вода, правда, обычно течет непрерывной струей, выключить ее нельзя), то на окраинах и в бедных районах они встречаются гораздо реже. Мыться, однако, где-то надо, и бедняки ходят в общественные бани. Но мы говорим не об этих заведениях, а о дорогих городских банях, в которые ходят состоятельные люди. Особенно популярно это среди брэ. В таких местах не только парятся и плавают в бассейнах (хотя и это тоже, конечно), но и назначают встречи, устраивают тренировки с оружием, обедают, делают массаж и проводят сеансы иглоукалывания. При некоторых заведениях действуют и публичные дома. Настоящие городские бани — это большое здание, большая часть которого баней в прямом смысле не является.
Раз уж мы коснулись публичных домов, нужно сказать, что в империи они очень распространены и встретить в них можно дам из любых домов, кроме фели (гегра, правда, встречаются очень редко — зато нередко можно увидеть в них гегра-мужчин). Государство запрещает их только в том случае, если заведение не проходит регистрации, не платит налоги или его работницы не проходят регулярную проверку врачами.
Помимо собственно публичных домов существуют дома свиданий, которые отличаются от первых тем, что в них нет работниц. Это просто помещение — нечто вроде гостиницы на одну ночь, совмещенной с рестораном. Туда могут приходить пары — или они могут знакомиться уже там. Вход в дом свиданий сам по себе стоит довольно дорого, поэтому публика там состоит скорее из образованных и состоятельных людей разных домов.
Опиумокурильни так же вполне легальны, если платят государству налоги. Туда многие ходят, хотя в образованных кругах злоупотреблять опиумом считается неприличным — да и опасным: скуриться опиумом куда проще, чем спиться даже крепким алкоголем нашего мира, не говоря уже о сравнительно слабом лавикандском спиртном. Многие опиумокурильни все же действуют подпольно, так как налоги на их деятельность действительно высоки.
Образованному горожанину тоже есть чем заняться. Помимо библиотек, которые непременно есть в любом городе,

популярны театры, музей и концертные залы.
Вообще необходимо учитывать, что мир Лавикандии гораздо более беден звуками, чем наш. Пригласить музыкантов домой могут лишь богачи. Всем остальным приходится довольствоваться уличными музыкантами (их довольно много), храмами, где всегда поют гимны и часто играют на музыкальных инструментах, или концертными залами. По-настоящему хорошее исполнение можно услышать только в последних.
Лавикандский театр сейчас переживает хорошие времена. Помимо традиционного театра масок (который с нашей точки представляет нечто среднее между собственно театром, балетом и оперой), появляется новый, образный и символический театр, напоминающий эксперименты 20-х или 30-х годов XX века. (Важно при этом отметить, что ничего подобного идеям Станиславского Лавикандия не знает — идея перевоплощения совершенна чужда имперскому актерскому мастерству). Первый тип театров обычно называется худдским, второй — фелийским. Но это не более чем условность и, например, крупнейший режиссер «фелийского стиля» и фактически его создатель — гегра Хо-Ронт, работающий, в отличие от его последователей в условно-реалистическом духе.
Музеи империи пока еще мало похожи на привычные нам: это не только места хранения интересных исторических артефактов или произведений искусства, но и клубы, где проводятся собрания ученых (на которые пускают послушать и любителей), читаются открытые лекции, проводятся презентации книг или новых картин. Зачастую это личные дома известных коллекционеров и меценатов. Как таковых государственных музеев в Лавикандии пока немного, хотя в крупных городах они есть. Формально все они со всем их содержимым считаются принадлежащими императору.

Культура и быт: цены и доходы

В приложениях к Книге игрока мы указали среднестатистические цены на некоторые товары. Но нам кажется, что этого может не хватить игрокам для продумывания их героев, а мастерам — для выстраивания тех коллизий модулей, которые упираются в деньги. (А многое в нашей жизни так или иначе упирается в деньги).
Прежде всего нужно разобраться со стоимостью фана. Условно (на период 2011 года в России) можно сказать, что фан адекватно может быть переведен примерно в 900 рублей или 30 долларов США. Равенство это приблизительно, поскольку одни товары в империи стоят дороже, чем в нашем мире, а другие дешевле. Так, например, чашку лапши или скверного риса на улице можно купить за медный фынь (100 фыней=10 фунов=1 фан). Но купить книжку меньше чем за фан совершенно невозможно. Даже самые дешевые бульварные книжонки «1000 знаков» стоят не меньше 5 фунов, а как правило — дороже.
Сбоку мы приводим таблицу оплаты чиновников и военных согласно рангам. Нужно учитывать, что жалование в Лавикандии считается за год, т.е. чтоб представить себе месячное жалование, приведенную цифру нужно разделить на 13 (по числу месяцев).
Помимо этих денег они достаточно часто получают премии (у военных премии обычно больше) и, что гораздо важнее, ведомства бесплатно предоставляют им жилье, а военным - и еду. Качество жилья, разумеется, возрастает по мере карьерного восхождения. Офицеры выше 4 младшего ранга получают личного денщика, а чиновники — секретаря, услуги которых оплачиваются государством.
Колоссальные доходы чиновников высших рангов позволяют им жить очень богато - однако они обязаны сами из этих денег оплачивать церемониальную одежду, кареты и все прочее, без чего к чиновнику 6-8 ранга никто серьезно относиться не будет. Часто они берут деньги на ведомственную квартиру и, добавив к ним свои, снимают дом побольше, чтоб в нем можно было проводить приемы. Все это пожирает довольно большую часть жалования. Впрочем, недостаток денег чиновник всегда может пополнить взятками. Большинство так и делает.

Ранг	Чиновники	Военные в мирном регионе	Военные в районе боевых действий
9 старший	Полное обеспечение		
9 средний			
9 младший	15000 фанов		
8 старший	13200 фанов		
8 средний	11000 фанов		
8 младший	9800 фанов		
7 старший	8400 фанов		
7 средний	7000 фанов		
7 младший	6000 фанов		
6 старший	4900 фанов		
6 средний	4200 фанов		
6 младший	3500 фанов		
5 старший	2800 фанов		
5 средний	2400 фанов		
5 младший	2000 фанов		
4 старший	1400 фанов		
4 средний	1200 фанов		
4 младший	1000 фанов		
3 старший	630 фанов	580 фанов	700 фанов
3 средний	540 фанов	500 фанов	600 фанов
3 младший	450 фанов	410 фанов	500 фанов
2 старший	420 фанов	360 фанов	480 фанов
2 средний	360 фанов	305 фанов	415 фанов
2 младший	300 фанов	255 фанов	345 фанов
1 старший	250 фанов	210 фанов	290 фанов
1 средний	225 фанов	190 фанов	260 фанов
1 младший	200 фанов	170 фанов	230 фанов
Соискатель	190 фанов	160 фанов	220 фанов
Рядовой	-	100 фанов	120 фанов

Примерно аналогично чиновному и жалование преподавателей Священного института: как правило оно больше жалования чиновника соответствующего уровня примерно на 10%, хотя в целом это очень сильно зависит от факультета. Самый богатые из факультетов на данный момент — естественнонаучные, самые бедные — магические.
Доходы сотрудников синдиката имеют гораздо более широкий разброс. Нижние чины получают примерно столько же, сколько чиновники I или II ранга. Но уже управляющие отделами синдикатов, как правило, имеют доход больше 10 тысяч фанов — насколько больше определяет лишь ситуация на рынке. Главы отделов МТК (единственный синдикат, публикующий такую информацию) получают 22 тысячи фанов в год, а глава Службы безопасности еще больше — 30 тысяч. Сколько получает управляющий синдиката и, тем более, каковы доходы его хозяев, можно только гадать.
В целом в образованных кругах империи считается, что чиновники младших рангов получают действительно мало, и чтоб жить сколько-то комфортно нужно получать существенно больше. Скажем, годовая зарплата столичного журналиста, как правило, составляет примерно 1000 фанов: столько получает заместитель полковника, а работа у него, между тем, будет куда опасней.
Тем не менее нужно помнить, что большинство населения империи денег вообще не видит, а работает за еду.

Культура и быт: хобби

Жизнь в империи нетороплива. Лавикандцы живут дольше, чем мы; их дни длятся в полтора раза больше. Это время нужно чем-то занять. Конечно, кто-то посвящает всего себя работе: для ученого-лее или коммерсанта-кафа это нормально. Но большинству все же хочется иногда отвлечься от своих насущных дел (так же как, наверное, и вам, раз вы читаете эту книжку). К сожалению, ролевых игр в Лавикандии пока не придумали, но все же кое-какие хобби лавикандцам доступны.
В первую очередь это, разумеется, занятия искусством или хотя бы внимание к его новинкам. Очень немногие жители империи могут прожить за счет своего творчества: для этого нужно быть исключительно талантливым, да к тому же еще и удачливым человеком. Однако мало кто из образованных людей на досуге не ведет хотя бы дневников и не пишет длинных писем родным и знакомым. Учитывая, что лавикандская культура нацелена на совершенство во всем, не удивительно, что многие только ради этого стараются развить свой слог и каллиграфические умение. Другие посвящают время живописи, музыке или устраивают домашние театры — но все это, конечно, требует финансовой обеспеченности. Лавикандские хобби, впрочем, почти все так или иначе требуют ее, так как беднякам приходится слишком много работать ради выживания. Времени на развлечения у них не остается, хотя и они все же могут участвовать в уличных карнавалах или играть на простых музыкальных инструментах.
Другое вид хобби, правда еще более затратный — это коллекционирование. В империи собирают все. Прежде всего, конечно, книги: хорошая библиотека служит предметом гордости для образованного человека. Но книгами дело не ограничивается. Собирают оружие, исторические ценности, веера, чучела, птичьи яйца, награды, туземные маски, одежду, статуэтки — все, что только можно себе вообразить. Правда нет одного из самых распространенных в нашем мире видов коллекционирования, филателии, так как в империи не используют марки (и вообще в этом мире их еще не придумали).
К коллекционированию чучел и голов животных примыкает охота. Часто она выступает и как самостоятельное хобби — особенно популярная среди худдов, она пользуется успехом и у других домов. Брэ, впрочем, к охоте относятся серьезно, а для развлечения предпочитают порыбачить.
Среди дам очень популярны разнообразные рукоделия и вышивки (одно из немногих хобби, безусловно доступных и женщинам из бедных семей). Мужчины-брэ часто осваивают какое-то ремесло для развлечение: режут по дереву или учатся ковать, что конечно имеет религиозный подтекст. Бедные горожане тоже стараются освоить побольше ремесел, но все же используют из скорее для заработка. Тем не менее вполне можно представить катарир, платйо или гегра, который для удовольствия возится с деревом или железом. Особняком стоит моделирование — прежде всего кораблей и военной техники, хотя иногда строятся и модели зданий. Они считаются хорошим подарком, и опытный конструктор моделей может зарабатывать на этом неплохие деньги.
Ну и, конечно, нельзя не сказать о спорте. Мало кто из лавикандцев сам хорошо играет в мяч, но почти любой горожанин-кафа, гегра или брэ болеет за какую-то команду. Игроки-профессионалы, как правило, кафа. Каждый год проводится множество матчей, а раз в два года — общеимперский чемпионат, собирающий толпы поклонников. В образованном обществе быть любителем игры в мяч считается немного невоспитанным, но страстным фанатам это не мешает. А для бедняков это часто единственное доступное развлечение (билеты на верхние уровни стадиона стоят очень недорого).
Чуть меньшей популярностью пользуются гонки на джонках, лодках или драконах, а так же проводимые на ипподромах забеги. Но у них тоже очень много поклонников. Кроме того этот спорт тесно связан со ставками, и многие выигрывают и проигрывают на них (чаще проигрывают, само собой) целые состояния.

Глава о мекрарианстве

В некоторых буддийских монастырях секты Дзен есть нерушимое и, пожалуй, единственное непреложное правило поведения: если один монах крикнет другому: "Эй! ", тот должен без размышлений отвечать "Эй! "
Дж.Д.Сэлинджер

Крупнейшая по численности религия империи не могла не оставить на культуре Лавикандии свой след. Шутка ли: три четверти гегра, почти поголовно все кафа, по меньшей мере половина фели в той или иной форме придерживаются правил Учения.
В «Книге игрока» мы описали миф о творении мира, в который верят мекрарианцы. Теперь пришла сказать, что на самом деле мекрарианцы не предают большого значения своей мифологии. Эта религия настолько стара (ей во всяком случае не меньше лет, чем самой империи), что первоначальные сюжеты почти стерлись. Разумеется, историю самих Мека и Рара помнят и повторяют, но менее значимые мифы, включавшие некогда богов и святых древности, начисто исчезли. Иногда даже мекрарианские священники не могут понять, о ком идет речь в том или ином старом гимне.
Все мекрарианство строится вокруг двух типов текстов — сутр и мантр. Сутры представляют собой биографии и сборники изречений тех или иных подвижников древности. Совершенно обыкновенной является ситуация, когда какому-то уважаемому подвижнику задним числом приписывается совершенно посторонний ему текст. Подчас «от имени» одного и того же лица можно прочитать совершенно противоположные вещи.
Соответственно, когда мы говорим о каком-то человеке, что он мекрарианец, мы очень сильно обобщаем. Если сравнивать это с привычными нам религиями, то в рамках мекрарианства существуют учения, которые отличаются друг от друга примерно так же, как христианство и ислам. Но это совершенно не мешает им сохранять неплохие отношения друг с другом и даже считать себя частью единого целого. Более того, многие мекрарианцы считают лаврикианство частью своей религии (и даже поклоняются Пророку, а Писание считают одной из сутр). Лаврикианская церковь с этим, конечно, не согласна, но что с того?
Сутры имеют сугубо религиозный и философский характер. Фактически это смесь проповедей и трактатов, объясняющих все вокруг с точки зрения иллюзорности, скверны и перерождения. Существует набор из правил, которые можно назвать символом веры любого мекрарианца. Вот они:

1. Мир по природе своей иллюзорен.
2. Иллюзия по природе своей скверна
3. От этой скверны проистекают несовершенства нашей жизни — страдания во всем их многообразии.
4. Спастись от этих страданий можно.

Дальше начинаются расхождения, потому что метод спасения разные школы понимают по-разному. Ясно одно: нужно придерживаться учения той или иной школы, и тогда все будет хорошо.
Если же говорить серьезно, то в сутрах освещаются далеко не только вопросы спасения. Именно с них началась лавикандская философия — этическая, онтологическая, эстетическая.
Совершенно иной характер имеют мантры. По большому счету это нечто среднее между молитвами, обрядами и заклинаниям. Некоторая их часть (как и в случае лаврикианских обрядов) связана с геомантией. Небольшая часть других касается взаимоотношений с духами мест. Но в целом они имеют символически-религиозный характер. Мекрарианцы верят, что эти обряды им помогают. Возможно в некоторых ситуациях они правы, но во всяком случае это не прямой результат, как в случае действий мага или того же геоманта. Мантры и даже их тексты, написанные на бумаге, активно используются в народной медицине наравне с такими вполне работающими (в мире Лавикандии) средствами, как иглоукалывание или традиционные лекарства. Поскольку как правило все эти средства применяются одновременно, никто и не пытается разбираться, что дало больший эффект — снадобье, иголки или мантра. Образованный врач-фели, скорее всего, из всего этого выбрал бы иголки, а остальное отмел бы, как антинаучный бред. В целом он был бы прав, хотя, конечно, вера в целебные свойства мантр сама по себе иногда творит чудеса.
Так или иначе многие из мекрарианских священников занимаются именно этой народной стороной религии: пишут тексты мантр, разъясняют их, лечат ими и исподволь вместе с этим наставляют мирян в принципах той школы, к которой принадлежат.
Существует и другая, более нацеленная на интеллектуальность, часть священнства. Эти служители культа, напротив, посвящают всю свою деятельность изучению сутр, их толкованию и комментированию. Особенно они распространены среди фели, но и в других домах встречаются и пользуются большим почтением.

Мекрарианство: культ

В отличие от лаврикианства, мекрарианство не сумело создать единой иерархии, да и никогда к этому не стремилось. В рамках отдельных школ всегда есть Учителя (как правило на одну школу их приходится одновременно двое или трое), и их старшие ученики, которые наставляют монахов и мирян. Однако деление это не имеет обязательного характера.
Единственное, что контролируется государством — число монахов. Считается, что одновременно в империи не

должно быть слишком уж много монахов. Конкретная цифра не оговаривается, но чтоб стать мекрарианским монахом в признаваемом империей монастыре (а все прочие разгоняются инквизицией), необходимо сдать экзамен. Принимает экзамен Палата ритуалов Ведомства дворцов, а суть его состоит в проверке знания сутр и простейших обрядов. Разумеется, в принимающей комиссии из трех человек двое — мекрарианцы, и только один — чиновник, так как чиновники очень редко сами что-то понимают в принципах Учения.
Хотя некоторых служителей Учения и называют священниками, делается это исключительно по аналогии с лаврикианством. На самом деле мекрарианские священники — это те же самые монахи, только живущие вне монастыря. Вообще очень многие монахи-мекрарианцы в монастырях не живут, и либо оседают в каком-то городе, либо странствуют по империи. Работать монахам не запрещено, но делать они могут далеко не все. В числе прочего они не имеют права заниматься сельским хозяйством, а ремеслами могут пользоваться только для религиозных нужд (строя храмы, например, или делая утварь для них). В связи с этим самый частый способ заработка для странствующего монаха — работа писца, составляющего под диктовку письма или документы для неграмотных горожан или крестьян. Нередко бывает, что странствующий монах присоединяется к каким-то путешествующим чиновникам (например, выездным судьям или даже инквизиторам), если, конечно, его школа дозволяет работать на власти.
В любом случае каждый монах приносит 12 обетов:

12 обетов мекрарианского монаха	
1. Клянусь не лгать.	**7. Клянусь не причинять страданий людям.**
2. Клянусь не принимать иллюзорное бытие. *(Помимо религиозного смысла это означает отказ от употребления алкоголя и наркотиков)*	**8. Клянусь не причинять страданий и иным живым существам, кем бы они ни были.** *(Некоторые школы дозволяют убить животное, если оно нападает на монаха)*
3. Клянусь не обладать ничем, кроме необходимого слуге Учения. *(Разные школы по разному трактуют этот принцип, но как правило необходимой считается одежда, плошка, посох, три фуна серебром или медью и книги в любом количестве)*	**9. Клянусь не мстить, не злоумышлять, не чинить обид и несправедливости.**
4. Клянусь не брать чужого без доброй воли дающего.	**10. Клянусь не злословить, не сквернословить и не произносить хулы.**
5. Клянусь не иметь ни семьи, ни дома. *(Есть и монахи, и монахини — они обязаны оставить свою семью и имущество, если они у них были; целибата в мекрарианстве нет, то есть секс как таковой им не запрещен; вступать в отношения с семейными людьми, конечно, нельзя)*	**11. Клянусь не принуждать других к исполнению обрядов.**
6. Клянусь быть умеренным во всем. *(Умеренность не означает аскезу, однако не следует слишком уж налегать на жизненные удовольствия)*	**12. Клянусь, что это последняя моя клятва.** *(Более никогда монах не имеет права приносить клятв)*

Конечно же, эти обеты не отменяют, а дополняют и ужесточают требования, выставляемые к любому мекрарианцу. Уже живя в монастыре монах может изучить еще три дисциплины — философию (включающую собственно религиозную философию, мекрарианскую теологию и толкование школ), медицину (куда входят общая диагностика, траволечение, акупунктура и массаж) и искусства (как правило изучается живопись или музыка). Для обучения всему этому в империи существует две «Крепости Учения» - в Пин-а-Соне и недалеко от Тагейна в Западном Мороре. Но некоторые изучают эти дисциплины самостоятельно. Философию, разумеется, нужно изучать, чтоб глубже и точней толковать сутры. Медицину — чтоб уменьшать страдания мира. Искусства — чтоб лучше понять его иллюзорность.

Традиционная структура мекрарианского монастыря	
Учитель (глава монастыря и как правило Господин учения)	
Старший ученик (помощник Учителя во всех бытовых и финансовых вопросах, до того бывший младшим учеником, Господин учения)	Младший ученик (помощник учителя в наставлении монахов, Господин учения)
Круг диспутов (монахи, сдавшие экзамен на звание Господина учения. Если их достаточно много, в монастыре могут обучать медицине, философии и искусствам. В небольших монастырях Круга диспутов часто нет)	
Монахи	
Послушники (готовятся к сдаче экзаменов в монахи, изучая теологию)	
Трудники (миряне, работающие и молящиеся вместе с монахами. Некоторые из них становятся послушниками)	

Сдавший экзамены по трем этим предметам называется «господином учения», верующие обращаются к нему «учитель», в то время как к обычному монаху - «брат». Однако разница между Господином учения и обычным монахом существует лишь внутри мекрарианства, империя никак в это не вмешивается. Экзамены по философии, медицине и искусствам соискатель сдает уже комиссии из трех других Господ учения, причем философия неизменно сдается в виде публичного диспута. Такие диспуты, как правило, привлекают публику, так как часто

бывают интересными и даже красочными, благодаря совершаемым на них обрядам. Интересно, что кафедра религиозной философии Священного института так же может выдать титул Господина учения одновременно с присвоением звания профессора. Разумеется, для этого нужно, чтоб соискатель предварительно сдал где-то экзамены по традиционной медицине и искусству. Последнее тоже можно сделать в Священном институте, а вот традиционную медицину там не преподают.
Структурой монастыря исчерпывается какая бы то ни было структура мекрарианства вообще. Если настоятели монастырей и подчиняются главам своих школ, то исключительно в силу личной любви и привязанности. Обязательным это ни в коей мере не является.
Периодически Господа учения (те, кто считает это нужным для себя) собираются на большие собрания, где определяют лучшие и худшие идеи мекрарианцев за последнее время. Именно решениями таких собраний руководствуется инквизиция, внося ту или иную школу в число вредоносных культов.
Число принятых в мекрарианстве обрядов огромно. Хороший лаврикианский священник, как правило, знаком со всеми обрядами своей религии, а если с какими-то он не знаком, то скорее всего они относятся к числу полузабытых, крайне редко используемых или мистических. Мекрарианский монах, даже самый лучший, не может рассчитывать на доскональное знание всех существующих обрядов. В общем их можно разделить на четыре части: сугубо религиозные, практические, защитные и освящающие.
К сугубо религиозным относятся те обряды, которые совершаются монахами и для монахов: разнообразные виды медитаций, связанных с ними молитв, дыхательных практик, ритуальных очищений перед другими обрядами и т. п.
Практические обряды — те, которые наиболее востребованы людьми. Прежде всего это обряды наречения имени, свадьбы и похорон. Интересно, что обряд наречения имени в мекрарианстве и лаврикианстве совершенно идентичен — разница лишь в текстах, которые при этом читаются. Однако обряд свадьбы иной: в семьях кафа часто бывает много жен, а семьи гегра часто включают в себя сразу несколько мужчин и женщин. Поэтому обряды как таковые как правило отправляются согласно традициям дома, а монах-мекрарианец лишь проводит над новобрачными защитный обряд. Наиболее сложны похоронные обряды: их несколько и они длятся 49 дней после смерти, все то время, что дух человека еще не исчез. Считается, что благодаря действиям мекрарианских монахов, «сопровождающих» душу умершего, она переходит на более удачное перерождение. Надо сказать, что с точки зрения магии закатного круга это мнение никак не подтверждается, поэтому в фелийской мекрарианской традиции похоронный обряд сильно облегчен.
Мекрарианство, в отличие от лаврикианства, не придает никакого значения телу усопшего, а потому кафа и гегра как правило кремируют своих мертвецов.
Защитные обряды наиболее популярны. Они не дублируют функции заклинаний Дневного круга (и не могли бы, так как не имеют практического эффекта), однако считается, что монахи обладают целительным силами и их молитва может помочь человеку в сложной ситуации. За этим представлением лежит прежде всего вполне рациональное умение многих монахов лечить людей. Характерно, что сами представители мекрарианского духовенства редко притязают на какую-то особую молитвенную силу, но в народной традиции это качество за ними сохраняется.
Наконец освятительные обряды призваны защитить уже не самого человека, а его дом или имущество. Существует мнение, что за частью мекрарианских осветительных обрядов лежат принципы геомантии. В некоторых случаях это действительно так.

Мекрарианство: гегра, кафа, фели

История учения, только записанная часть которого длится 18 тысяч лет, слишком сложна, чтоб мы излагали ее тут. Отчасти ее можно будет представить из подглавки про школы. Тем не менее для понимания современного положения мекрарианства в империи нужно совершить маленький экскурс в историю.
Вероятнее всего, Учение зародилось в среде городских гегра незадолго до появления империи. Возможно оно стало реакцией на подавления Восстания равнин, возможно возникло раньше, а Восстание лишь подогрело его развитие. Так или иначе, когда члены малого дома Араи говорят, что Учение впервые открылось им, вероятней всего они не так уж не правы. И сейчас очень сложно найти араи, глахари или удаби, который не исповедовал бы мекрарианства.
Можно предполагать, как это делают лавикандские историки, что распространение Учения в этой среде было связано с серьезными испытаниями, выпавшими на долю новых горожан-гегра, и тем, что они разорвали свои связи деревенскими общинами. В деревнях же мекрарианство развивалось куда медленней, так как там в нем не было такой необходимости: все духовные запросы крестьян вполне удовлетворяли культы Земли, бывшие тогда, к тому же, куда более развитыми, чем сейчас.
Поэтому от городских гегра Учение восприняли не их деревенские родичи, а другие горожане — кафа. Новая религия как нельзя лучше подходила для изменчивой жизни этого дома и, при этом, была достаточно интересной и интеллектуальной для горожанина. Также, возможно, мекрарианство распространилось среди кафа и по другой, менее очевидной причине. Историки империи предполагают, что в доимперский и, отчасти, ранний имперский период общество кафа было куда более стратифицировано, чем сейчас. Проще говоря, в нем существовали касты, которые мало смешивались друг с другом. Сейчас от этого не осталось даже следов (разве что в некоторых названиях и фамилиях — но можно, например, предполагать, что некоторые элементы языка апоте или катарирских морских традиций восходят к этим временам). Так или иначе, мекрарианство и сейчас не делает особой разницы между богатыми и бедными, а в начале своего развития и вовсе не отличало царей от нищих — не все ли равно, если мир вокруг иллюзорен? Эта идея как нельзя лучше подходила кафа, которым надоело кастовое деление.

Вероятно, пользуясь мекрарианством, как орудием, они уничтожили существовавшую систему деления общества. Действительно ли это было так — сложно сказать. В любом случае это было так давно, что и сами кафа, и мекрарианские священники ничего об этом не знают.
На момент основания империи, скорее всего, все городские гегра и большинство кафа были мекрарианцами. Распространение Учения среди других домов началось несколько позже. Около 15 тысяч лет назад мекраринцами уже было большинство деревенских гегра. Но и тогда мекрарианство (а позже и лаврикианство) стало для них скорее внешним культом. Многие из них до сих пор больше преданы культам Земли, чем Учению, хотя два этих течения сильно смешались в сознании крестьян.
Примерно тогда же, 15 тысяч лет назад, мекрарианство вероятно проникло в дома Фели и Худдов. Позже, с появлением Пророка, худдское мекрарианство совершенно исчезло. А вот у фели оно закрепилось и дало интересные плоды.
На данный момент большинство мекрарианских школ можно условно разделить на те, которые больше распространены среди кафа и городских гегра, и те, которые больше распространены среди деревенских гегра. Отличия между ними прежде всего именно в примесях культов Земли, характерных для крестьянского мекрарианства. «Городские» школы в этом смысле претендуют на большую чистоту, хотя — по большому счету — без особых на то прав. Все ныне существующие школы очень далеко ушли от того учения, с которого начиналось мекрарианство в доимперские времена.

Парадоксально, но наиболее чистым и рафинированным вариантом учения сейчас считается распространенное среди лее мекрарианское учение. В действительности в нем есть некоторые заимствования из более поздних текстов, но в целом оно ориентируется на учение первых тысячелетий существования империи.
Беспристрастный наблюдатель, однако, может отметить, что некоторые выводы, делаемые современными лее из старинных текстов, едва ли могли прийти в голову гегра времен ранней империи. Верующие лее, впрочем, как правило этого не отрицают, и возражают лишь, что священный текст сутры на то и священный, чтоб в нем содержалось куда больше, чем могли понять его первые читатели; а мерить Совершенных и вероучителей рамками их современников-обывателей не всегда верно.
Разумеется, лее и фели могут принадлежать к любой из мекрарианских школ, однако Фундаментальное учение для них просто наиболее комфортно: оно хорошо сочетается с образом жизни образованного человека. Если же лее все же склоняются к другим школам, то это, как правило, школа тайных совершенных или школа великой борозды. В то же время в школе Ки Ланя или школе чистого взгляда встретить фели почти невозможно.
Все школы кроме Фундаментального учения практически полностью состоят из гегра или кафа. Принципиальную разницу между деревенскими и городскими гегра в понимании учения мы уже упомянули. Есть свое отличие в подходе и у кафа. Сложно сказать, когда оно появилось, но во всяком случае десять тысяч лет назад оно было известно всем. Речь о пяти ступенях.
Пять ступеней — это пять состояний человека, на которые делит жизнь традиция кафа. Интересно, что эта идея существует только в среде платйо и совершенно не распространена среди катарир. Первая ступень — детство, когда человек живет в доме своего отца. Вторая - «ступень слуги», когда ребенок попадает в чужой дом в качестве ученика. Фазу эту действительно проходят почти все юные кафа, вне зависимости от того, на кого они учатся — вора-карманника или столяра-краснодеревщика. Детей, как правило, просто покупает у родителей тот мастер, которому нужен подмастерье. Третья ступень называется «ступень хозяина» и означает зрелую жизнь хозяина дома и стабильной работы. До этой ступени так же добирается почти любой кафа, если, конечно, он не совсем уж конченный неудачник. Как правило отмерять ее начинают от первой свадьбы. Четвертая «ступень мудреца» подразумевает, что кафа не остановился на достигнутом и сумел стать хозяином собственного дела. Что это за дело — лавка овощей или синдикат — не уточняется, но как правило в виду имеют большое богатство и, что еще важнее, большую власть. Наконец, пятая ступень называется «ступень отшельника». Суть ее в том, что много раз нарушавший каноны Учения «мудрец» должен как-то исправить свою карму. Благотворительность и добрые дела для этого не подходят, так как вообще в мекрарианстве они не слишком почитаются: все равно все в мире лишь иллюзия. Однако он может пожертвовать всем, что у него есть (отдав его, например, детям) и стать бродягой-отшельником.
Как ни парадоксально это звучит, такие случаи происходят регулярно. Глава синдиката, за пару лет до смерти отдавший все имущество и все дела своим наследникам, и ушедший с одним посохом и чашкой для риса бродить по империи — это если не норма вещей, то во всяком случае совсем не редкость.
Разумеется, не все кафа соглашаются бросить свои дела таким образом (так же, как не все достигают и ступени «мудреца»). Но мало есть старых кафа, которые не задумываются об этом вовсе и не сулят так поступить в плохом настроении.

Мекрарианство: школы

Выше мы уже сказали, что говорить о мекрарианстве в целом довольно сложно: конкретные постулаты чрезвычайно зависят от школы. Деление на школы вполне официально, и хотя некоторых из них не слишком приветствуются властями, существовать это им не мешает.
Ниже мы попробуем коротко описать их все, а в конце главы вы найдете таблицу, сводящую все эти сведения воедино.

Школа четырех совершенств
Самая ранняя из известных школ мекрарианства, к настоящему моменту фактически исчезла. Вероятно ее можно считать фундаментом Учения, хотя сами ее верующие считали себя только продолжателями более древних традиций. Школа требовала чрезвычайных ограничений в быту и жизни, так как предполагала путь личного совершенствования для достижения Освобождения. Последние учителя, проповедовавшие Школу четырех совершенств в чистом виде исчезли более девяти тысяч лет назад.

Школа великой борозды
Хотя это вторая по сроку существования школа, она до сих пор распространена и более того, остается одной из крупнейших в империи. По сути она предлагает те же основы мекрарианства, сделав одну важнейшую поправку: существование Совершенных, что школой четырех совершенств не предполагалось. Совершенные — это те, кто достиг степени совершенства, но остался доживать в нашем иллюзорном мире отпущенный ему срок, чтоб заботиться об освобождении других людей. В мире всегда есть совершенный (а может и не один), благодаря которому шанс освободиться от тягот иллюзорности появляется у каждого из живущих.
Несмотря на то, что по размеру это вторая из всех школ, государство относится к ней скептически в силу того, что Школа великой борозды не признает созидательный труд и служение империи заслугами на пути Освобождения. Сейчас она наиболее популярна среди кафа, хотя и верующие гегра в ней есть.

Школа ожидающих дитя
Первая из школ, возникновение которой документировано: известная дата начала проповедей основателя школы. Он объявил себя полу-инкорнацией Мека и тем самым ввел это понятие в традицию Учения. Полу-инкорнация — это человек, в котором переродилась часть души Мека, так как согласно легенде возникшей в рамках этой школы в истинном мире души и тела — одно и то же, а значит Рар ударом копья расколол душу Мека на несколько частей. Полу-инкорнации — высшая точка пути перерождений. В школе ожидающих дитя предполагается, что душа Мека распалась пополам и одна половина уже переродилась в иллюзорном мире в виде основателя школа. Когда переродится вторая (это самое дитя, которое они ждут), это станет предвестием рождения в следующем поколении полной аватары и сокрушения иллюзорного бытия. Освободятся лишь те, кто успел сделать это до конца мира, для чего необходимо знать «истинную историю» и определенные тексты сутр. История сейчас известна любому интересующемуся, а вот тексты до сих пор выдаются только поднявшимся на несколько рангов в иерархии школы. Поэтому, а так же в виду их сложности, известны они только узкой группе избранных и выпускникам философского факультета Священного института.

Школа истинного лотоса
Самая распространенная из школ Учения в империи в течении последних 15 тысяч лет — и до сегодняшнего дня. Причина такого успеха в двух замечательных идеях. Первая, сделавшая школу популярной среди простого народа — идея, что после Освобождения человек пребывает не в небытии, а сразу в Земле истинного лотоса (т.е. в раю), которая уже ожидает праведников.
Вторая, совершенно перевернувшая всю философскую составляющую учения — идея, что частица Мека есть в каждом человеке (до этого предполагалось, в человеке есть лишь частица скверны). Следовательно, 1) любой может достичь Освобождения, 2) мир не будет иметь конца, а значит время есть у всех, 3) хотя мир вокруг скверен, люди в нем несут в себе зерно совершенства. А значит они могут исправить мир вокруг.
Это сочетание внятных целей и «дружелюбного» настроя сделали школу истинного лотоса наиболее востребованной и популярной среди гегра и во многом позволили им создать новую идентичность после поражения в Восстании равнин. Государство неизменно поддерживает школу истинного лотоса, так как идеи труда и совершенствования вполне совпадают с желаниями властей.

Школа явного мира
Возникшее буквально на пару лет позже школы истинного лотоса, это направление пришло к сходным идеям о существовании рая. Интересно, что влияние этих двух школ друг на друга на раннем периоде их существования маловероятно, так что их вероучителя по-видимому правда одновременно додумались до похожих вещей.
При всем том явный мир (т. е. рай) доступен всем, но никому не гарантирован даже в очень отдаленном будущем. Рай необходимо заслужить праведной жизнью. Согласно представлениям школы (впоследствии воспринятым очень многими течениями) совершенные существуют, но с течением времени все способные достичь этого состояния уйдут на Явную землю, а оставшимся придется рассчитывать только на себя.
Сейчас учение о явном мире воспринимается как попытка сочетание идей рая с начальными позициями мекрарианства. Школа достаточно популярна, хотя сильно уступает своему вечном конкуренту — школе истинного лотоса. Тем не менее согласно неофициальной и недоказанной, но фактически признаваемой всеми школами статистики именно из школы явного мира вышло более половины Совершенных в истории Учения.

Школа Ки Ланя
Названная по имени своего основателя Ки Ланя, жившего около 17 тысяч лет назад, школа до сих пор достаточно распространена. В нее входит по разным оценкам от полумиллиона до миллиона человек — преимущественно кафа, хотя основатель и первые учителя школы были гегра.
Школа предлагает интересный путь проповеди: хотя она рассчитана на самый широкий круг верующих, в

дальнейшем движении предполагается посвящение в более глубокие тайны. Все мекрарианцы в силу исповедания учения как бы уже считаются посвященными в первый ранг церемоний, но более высокие ранги остаются доступными только избранным. В силу того, что школа тесно связана с структурой синдикатов (по сути один из них — Синдикат Кулак — и является полурелигиозной общиной) некоторые из тайных ритуалов высших степеней посвящения действительно известны очень немногим.
В рамках школы Ки Ланя появляется идея Отрешенных, т. е. существ, которые по природе своей не могут достичь Освобождения. В рамках учения Ки Ланя (и в понимании многих других школ) это существа несчастные, обделенные Раром по непонятным причинам или за какие-то грехи в прошлых перерождениях. В современной версии школы Ки Ланя Отрешенных часто воспринимают, как особый вид существ, которым не указ принципы морали: в некоторых ритуалах школы Отрешенные имеют большое значение. Примечательно, что это одна из немногих школ мекрарианства, которая входит в число запрещенных в империи культов.

Школа красного цветка
Возникла незадолго до Восстания равнин и при нем же пережила свой расцвет в качества идеологии восстания. В настоящий момент в империи продолжает действовать несколько небольших групп, но они преследуются властями, так как с точки зрения их учения государство в нынешнем его виде — проявление скверной природы мироздания. Требуются радикальные перемены устройства общества и передел имущества и законов на основах близких к идеалам утопического социализма или легенд о Робине Гуде.

Школа тайных совершенных
Одно из самых оригинальных направлений Учения. Хотя оно стоит особняком от большинства других школ, его адепты (особенно монахи) чрезвычайно уважаемы другими мекрарианцами. Влияние школы тайных совершенных на другие школы огромно, хотя почти все заимствованные у нее тексты сильно переосмысливаются.
Важнейшие отличие школы от других заключаются 1) совершенство — временное состояние, которого может ненадолго достичь любой верующий. Так что совершенные — в сущности такие же люди, как и все прочие, просто более мудрые и духовно чистые. 2) Достичь временного просветления можно применяя особые практики медитации над внелогическими задачами (например: «как сыграть на цине не имеющем струн?» или «Каков цвет небытия?»), а так же разнообразные практики физических и дыхательных упражнений. 3) Рай существует, однако это лишь последнее испытание перед состоянием чистого небытия, еще одна возможность свернуть с истинного пути, навечно заперев себя в блаженства. 4) Отрешенные существуют и не могут достичь небытия, однако достичь рая и вообще продвинуться по лестнице перерождений они вполне могут. Именно отрешенные становятся духами местности, варварскими божествами и прочими бессмертными обитателями иллюзорного мира.
Непосредственных подвижников школы тайных совершенных немного, но мало кто из образованных людей империи (даже лаврикианцев или атеистов) не ломал себе голову над их странными загадками.

Фундаментальное учение
Так же его часто называют мекрарианством лее. Действительно, эта школа (если можно назвать разрозненные группы медитирующих на текстами школой) была создана лее и большинство ее адептов относятся к дому Фели. Фундаментальное учение было создано как попытка реконструировать первоначальные образцы мекрарианства, обогатив их важнейшими и лучшими идеями более позднего периода. Фактически все школы используют тексты созданные лее в рамках этой «школы», так как любое течение может найти в них что-то подходящее себе. Принципиальных отличий от первоначального учения тут всего два: во-первых, принимается идея школы истинного лотоса о наличии в каждом человеке природы Мека (о частицах души лее говорят с большей осторожностью). Во-вторых, признается существование совершенных, однако отрицается идея, что совершенные принимают какую-то ответственность за Освобождение других людей. Некоторые — принимают, а некоторые — нет, в зависимости от личных взглядов того или иного совершенного. Кроме того сюда накладывается идеология культа Бессмертных, так что совершенство в Учении считается лишь одним из возможных совершенств. Может быть, грубо говоря, совершенный монах, но может быть и совершенный алхимик, который вовсе не постигнет иллюзорности бытия.
Фундаментальное учение не является цельной системой. Фактически существует столько же вариантов учения, сколько у нее верующих. Кроме того его распространение ограничивает важная особенность магов-фели — почти никто из них не способен на медитацию в религиозном смысле этого слова, они не могут очистить свой разум от посторонних мыслей, так как это входит в противоречие со складом их характера (который, в свою очередь, связан с их магией). Поэтому фундаментальное учение особенно распространено среди лее, а фели в массе своей — атеисты или агностики.

Школа чистого взгляда
Третья по популярности школа мекрарианства возникла около восьми тысяч лет назад и на данный момент остается самой живой и способной к обновлениям. Она суммировала весь опыт предшествующих веков Учения. Вследствие этого в рамках школы сосуществуют очень отличающиеся друг от друга представления и происходит постоянное дробление на отдельные группы и подгруппы верующих. Признавая большинство вероучителей, совершенных и полу-инкорнаций, адепты этой школы заодно включают в свой обиход некоторые особенности культов земли, причисляют к числу полу-инкорнация лаврикианского Пророка, а зачастую допускают возможность перерождения синим чертом или оборотнем (за плохие поступки, конечно). Словом, это полноценный религиозный

синкретизм, до такой степени смешавший все в едином котле, что часто богословы и инквизиторы только диву даются. С течением времени число адептов этой школы только растет, но получившие образование гегра и кафа как правило отходят к более сложным трактовкам учения, а верующих лее и фели в этой школе почти нет. Некоторые из внутренних направлений школы чистого взгляда так же преследуются властями, хотя и не слишком активно.

Отношение мекрарианских школ к спорным вопросам учения							
Школа/Вопрос	Есть ли Совершенные?	Небытие или рай?	Можно ли достичь его особыми техниками?	Были ли полу-инкорнации Мека?	Есть ли Отрешенные?	Миссионерство или личный путь к вере?	Скверну мира можно исправить?
Четырех совершенств	Нет	Небытие	Нет	Нет	Нет	Личный путь	Нет
Великой борозды	Да	Небытие	Нет	Нет	Нет	Миссионерство	Нет
Ожидающих дитя	Нет	Небытие	Нет	Да, основатель школы	Нет	Личный путь	Нет
Истинного лотоса	Да	Рай	Нет	В каждом — частица	Нет	Миссионерство	Да
Явного мира	Да	Рай	Да	Нет	Нет	Миссионерство	Нет
Ки Ланя	Да	Небытие	Нет	Нет	Да	Сочетание	Нет
Красного цветка	Да	Рай	Нет	Да, ряд учителей	Нет	Миссионерство	Да
Тайных совершенных	Нет	Сочетание	Да	Нет	Да	Миссионерство	Нет
Фундаментальное учение	Да, но с поправками	Небытие	Нет	В каждом - частица	Нет	Личный путь	Да
Чистого взгляда	Да	Рай	Да	Да, большой ряд учителей	Да	Миссионерство	Да

Глава о лаврикианстве

Учение великого человека - словно тень, отбрасываемая телом, и эхо, вторящее голосу.
Чжуан-цзы

Хотя только худды и брэ поголовно считают себя лаврикианцами, мало кто из жителей империи не испытал на себе влияния этой религии. Можно сравнить это с положением христианства в Европе: можно придерживаться иных взглядов, но едва ли кто-то из образованных людей мог не слышать об Иисусе и его истории. Так же точно и образованный лавикандец, даже если это фели, скорее всего читал Писание — не говоря уже об отсылках к его сюжетам в литературе и живописи.

Лаврикианство: Пророк

В то время как мекрарианство отсылается к большому циклу священных преданий, история лаврикианства неразрывно связана с одним человеком: жившим шесть тысяч лет назад пророком Лавриком. Поэтому любой рассказ об этой религии должен начинаться с его истории.
Первое упоминание Пророка в известных источниках – налоговых записях порта Пин-а-сон – краткая строчка: «Лаврик, худд, имя рода пожелал оставить неизвестным, жрец. Прибыл на собственном корабле. Тридцать фанов золотом уплачено». Пророк также упоминает Пин-а-сон в первой части писания, отсчитывая от этого города свое странствие. До этого момента о его жизни ничего не известно. Смутные легенды Катарир говорят о Лаврике, как о Мореходе и дают достаточно фантастичные объяснения его путешествия к Пин-а-сону – но откуда именно он отправлялся и что делал до того — неясно.
Позднейшие историки потратили довольно много усилий, чтоб разобраться, кем был пророк до того, как стал пророком. Успеха они не достигли. Сам Лаврик в Писании говорит, что он был просветленным мекрарианцем, и некоторые дальнейшие его действия подтверждают его слова (если слова пророка вообще требуют подтверждения). В документах того времени мекрарианское духовенство обычно называлось «священниками», но не исключено, что таможенник просто ошибся. Существует и другая версия, согласно которой до начала проповеди Лаврик был жрецом старых худдских богов, однако единственным ее доказательством является слово «жрец» в портовых записях.
Момент, в который Лаврик спустился с борта своего корабля, нельзя было назвать хорошим для империи. Третья династия Фели только что завершилась — император Тару III из рода Тинихидов скончался, не оставив наследника. Империю сотрясала огромная клановая война, переходящая в войну за престол. В этих условиях проповедь Пророка рисковала вообще остаться незамеченной: все были куда более озабочены поиском нового императора, чем религиозными размышлениями.
Тем не менее, проведя в порту всего несколько недель, Лаврик выходит из него уже не одиноким странником, но вероучителем. Некоторые исследователи-фели предполагают, что какая-то проповедь велась в городе и до появления пророка, но это маловероятно. Зато спустя месяц от высадки, первые ученики Лаврика уже идут по стране. Их проповедь довольно неточна, но все же подготавливает почву для учителя.
Еще через два месяца начинается первая из знаменитых проповедей Пророка — Проповедь Большого канала. В течении трех недель Лаврик с учениками сплавляется вниз по Большому каналу, останавливаясь в каждом поселении и городе. Наиболее известен последний эпизод этого путешествия, момент встречи Пророка с главой клана Кенха, одним из трех основных претендентов на трон. Тема «Пророк и полководец» впоследствии становится одним из ключевых образов графики. Согласно канонической версии, после проповеди Пророк предложил главе клана ударить по нему мечом. После пяти неудачных попыток (меч отклонялся в сторону против воли Кенха), полководец признал в Лаврике пророка нового бога и своего императора.
Кенха уезжает на юг страны, чтобы по ошибке погибнуть там спустя два месяца в бою с великим кузнецом Та-Хей-Барру. Пророк же отправляется к Соб-ха-ни, где исчезает из вида на те же два месяца. Об этом периоде его деятельности практически ничего не известно. Отдельные упоминания в текстах самого Пророка и смутные описания в летописях других домов заставляют предположить, что в Соб-ха-ни в этот момент была едва ли не религиозная война, результат кризиса старой веры. Так или иначе, спустя два месяца Лаврик выезжает из полностью лаврикианизированного Соб-ха-ни новым главой дома Худдов и законным претендентом на трон. Судьба предыдущего претендента достоверно неизвестна, однако считается, что он признал Пророка и погиб за него (позже его даже признали святым).
Новый претендент, следуя то ли своим планам, то ли воле Неба, начинает движение к столице. На выходе из пустыни Соб он узнает о смерти Кенха и самоубийстве Та-хей-Барру, и произносит знаменитую Проповедь о тщете. Сам Пророк не включает ее в текст Писания, зато этот делают его ученики. Проповедь о тщете включена в четвертую книгу Писания, канонически признается церковью и изучается в любой религиозной школе. Парой дней позже он произносит новую Проповедь трех озер – о дружбе и посмертии, на которой зиждется лаврикианское представление о рае и перерождении.
От границ пустыни Соб Пророк выдвигает свои войска (худдское ополчение и присоединившиеся к нему войска Кенха) к Симми. Там в решающем сражении эти войска разбивают главу клана Цуо, еще одного претендента на престол. Цуо погибает в бою.

Однако Лаврик отсутствует под Симми во время сражения. Он отправляется с проповедью в другой город, где происходит наиболее известное из его чудес. Жители древнего города Лай-Марра плохо встречают Пророка и даже пытаются силой изгнать его. Он уходит, но той же ночью город пропадает: все здания, дороги, храмы исчезают как не бывало. Все жители просыпаются лежащими на траве, потеряв все свое имущество, кроме одежды и (в случае брэ) мечей, но никто из них не погибает.
Исходя из текста Писания, можно предполагать, что Пророк не ожидал сражения под Симми. Это достаточно важно, так как согласно догматам лаврикианской церкви Пророк от Господа был одарен всеведением. (Считается, что Господь сокрыл сражение от Пророка, чтоб не подвергать его риску и сохранить для окончания проповеди).
В Писании Лаврик говорит, что незадолго до Исчезновения Лай-Марры он пережил одну из важнейших встреч своей жизни. Некоторые исследователи предполагают, что речь идет об Ат-Ини-Тодза, но с ним пророк явно встретился позже. Так же маловероятно, чтоб там, посреди равнин поймы Великой реки пророк впервые встретил свою жену, происходящую из знатнейшего худдского рода и жившую в тот момент в столице. Вопрос о Встрече Пророка остается открытым и служит камнем преткновения для поколений толкователей.
После Встречи Пророк чудесным образом оказывается у Симми, за пару часов пройдя расстояние, которое и дракон пролетает только за шесть. Там он видит результаты сражения и произносит самую, вероятно, часто повторяемую проповедь — О славе павших. Утром, отведя и свои войска, и выжившие войска противника, он поднимает воды озера, которое смывает тела погибших. Тем же вечером, не дожидаясь сбора войск, он один выезжает на встречу главе клана Мэра, последнему претенденту на трон. По дороге он встречает посланца Мэра, брэ Ат-Ини-Тодза. Тот приносит ему весть о том, что клан Мэра признает свое поражение.
Результатом этой почти случайной встречи становится долгая дружба и последующее восшествие сына Тодза на престол. Ат-Ини-Тодза является, безусловно, одной из ключевых фигур лаврикианства.
Спустя ещё два месяца Пророк восходит на трон и объявляет свой девиз правления «Угодно Господу». Тронная речь, которой кончается первая часть писания, подводит итог полуторагодичной проповеди и странствию и является последней проповедью, включенной самим Лавриком в писание.
Уделяя некоторое время государственным делам, первые пять лет правления Пророк занимается в основном делами новой церкви. Следующие восемнадцать уходят на государственные заботы и написание ряда трактатов, позже объединенных в первые три книги Писания. Спустя двадцать три года после восшествия на трон, Лаврик был убит фанатиком, о котором мы не знаем ничего – даже имени.
После себя он оставляет малолетнего сына, регента Ат-Ини-Тодза, нескольких детей от наложниц, Писание, монолитную империю и новую религию, история которой отнюдь не закончилась с его смертью.

Лаврикианство: схоластика

Мы уже писали о том, что в худдском светском обществе можно выделить несколько групп, главные среди которых — чиновники, службисты и военная знать. Поскольку священнослужители в конечном счете такие же точно худды, в церковной жизни можно найти прямые отражения каждой из этих сфер.
Церковные «чиновники» - это схоласты, основная масса церкви. Несмотря на то, что их работа напрямую связана с верой, они остаются логиками и рационалистами. Конечно это не означает, что они не верят в бога — просто они предпочитают делать это без лишней экспрессии. Чрезмерно сильная и страстная вера у большинства церковных деятелей вызовет скорее удивление и даже напряжение. Если же такую страстную веру проявит мирянин, это и вовсе может быть воспринято негативно: не дело мирян лезть в горние высоты богословия.
Из этого описания может создаться впечатление, что «схоласты» люди невысоких моральных достоинств. Но это не так. Это такие же точно худды, как и все остальные. Кто-то работает врачом, кто-то чиновником, кто-то священником. У каждого из них есть свои обязанности, и он должен в меру сил их выполнять. Это немного на фоне ревностных мистиков, но не так мало для обычной жизни.
Вторая группа, «службисты» и остается «службистами». Это прежде всего инквизиторы, храмовая стража, некоторые монахи и священники. Они вообще не строят из себя духовных лиц, вся их духовность исчерпывается ношением соответствующих атрибутов и более частым посещением храмов. По сути же старший инквизитор это такой же точно следователь ВОТа, только с другим подчинением. Он использует те же методы работы и мир видит, в общем, так же. Такие люди — обязательные, честные, профессиональные и не амбициозные или хотя бы пытающиеся все это изобразить — церкви очень нужны.
Наконец третья группа, аналогичная военной знати, это мистики. Как и Белая кость, мистики склонны к традиционализму, презирают «чиновников»-схоластов, ищут прямые пути там, где схоласт предпочтет обойти. О «службистах»-инквизиторах и мистиках мы подробней расскажем ниже. Пока же вернемся к основной массе церкви — схоластам.
Почти 90% лаврикианских священников и около 70% монахов придерживаются схоластических взглядов. Связанно это прежде всего с тем, что схоластика — логичное развитие идей Пророка. Среди прочих качеств Благородного мужа, Лаврик высоко ценил способность логично и свободно мыслить и сам же поощрял диспуты на религиозные темы. В связи с этим в Лаврикианстве в принципе есть только один абсолютно непререкаемый авторитет: сам Пророк или, вернее, его мысли, выраженные в первых трех книгах Писания. Все прочее (включая четвертую и пятую книгу писания, не говоря уже о трудах церковных Отцов) подлежит обсуждению и даже критике.
Разумеется, чересчур далеко зашедшего в критике церкви и ее позиций могут объявить еретиком. Однако, во-первых, границы «официального учения церкви» чрезвычайно широки, а во-вторых, само по себе объявление того или иного учения еретическим отнюдь не обязательно потянет за собой серьезные последствия. Мы еще расскажем

о ересях, но коротко можно сказать, что инквизиция начинает преследовать еретиков лишь тогда, когда они приносят вред здоровью, имуществу или нравственности мирян. Можно сказать, что чем более человек лоялен церковному руководству, тем шире он может трактовать принципы лаврикианства (если, конечно, он не переходит всем известных границ пяти ересей).
Дебаты по острым религиозным и практическим вопросам ведутся в письменной или устной форме постоянно. Основными инструментами в них служат логика, теометрия (т.е. по сути геометрия, служащая теологии), цитаты из Писания и отцов церкви и, наконец, здравый смысл. Аргументы здравого смысла (в духе «всякому понятно» или «исходя из личного опыта») считаются не слишком весомыми, а вот логические, напротив, ценятся даже выше, чем ссылки на Писание.
Этот практический метод философствования конечно же был поставлен на службу и во всех прочих областях. Большинство тех, кого мы — и лаврикианские авторы — называем схоластами, на самом деле вовсе не занимаются богословием. В церквях нужно вести бухгалтерию, управлять землями, ремонтировать здания, привлекать пожертвования. Всем этим занимаются схоласты. Приходские священники строят свои проповеди, пользуясь теми же принципами логики, и достаточно вольно используя цитаты из Писания. Как правило, паства озабочена скорее практическими вопросами и этическими дилеммами, которые встречаются в светской жизни, а не тонкостями религиозной обрядики. Священник не стремится забивать головы верующих сложными выдержками из Отцов церкви, выступая скорее как советчик.
Лаврикианство, насколько вообще можно так сказать про религию, очень рационалистично. Оно не требует от мирян (как, впрочем, и от священников) ничего невозможного. Быть праведным лаврикианцем — значит быть порядочным, честным и образованным человеком. И хотя на самом деле и это не так то просто, все же это куда легче, чем быть мекрарианским Совершенным.
Схоласты считают, что именно они сохраняют трезвый и здравый дух учения, созданного Пророком. В определенном смысле они правы, потому что Пророк, в отличие от некоторых его учеников, действительно не был мистиком по складу характера.
Обстоятельства складываются таким образом, что именно из схоластов по большей части состоит церковная верхушка: подавляющее большинство экзархов и семеро из членов Совета девяти.

Лаврикианство: монашество и мистика

Мистики - это худды, которые решили искать в религии не просто этическую и традиционную составляющую, но полноценную и истовую веру. Они осмысляют мир не при помощи логических категорий, а при помощи символов, они воспринимают веру как живой факт собственной жизни.
В среде приходских священников мистиков очень мало, а вот среди монахов они встречаются чаще.

Обеты лаврикианских монахов	
Обязательные обеты	**Обет послушания** (покорность монастырскому и церковному начальству) **Обет бедности** (не иметь ничего, кроме одежды, чашки и посоха; однако в отличие от мекрарианцев лаврикианский монах может пользоваться роскошью, если она принадлежит не ему, а монастырю) **Молитвенные обеты** (молитвы пять раз в день)
Добровольные обеты (могут быть приняты монахом по желанию или продиктованы традициями монастыря)	**Обет труда** (труд на благо обители; странствующие монахи, принявшие этот обет, должны трудиться для пропитания, а не просить подаяние). **Обет целомудрия** (не иметь сексуальных контактов ни с кем, даже с собственной женой или мужем). **Обет молчания** (в обязательной форме есть лишь в одном монастыре империи и редко выбирается монахами по желанию; церковное руководство считает этот обет крайностью). **Обет вечного траура** (вечное соблюдение траура по пророку с ограничениями в пище и дополнительными молитвами, аналогичное трауру по прямому старшему родственнику по мужской линии: отцу или деду; в частности он принят в Храме Пророка в Кос-тха-ни). **Обет защиты** (распространен в монастырях Морора; подразумевает изучение боевых искусств для защиты мирян и обители). **Обет ненасилия** (исключает обет защиты; запрещает причинять вред людям, кем бы они ни были).

Монахами часто становятся пожилые худды. В то же время в состоятельных семьях принято посылать своих детей в монастыри на обучение — особенно девушек. Считается, что в святой обители ничего не испортит их.
Если монах не выдерживает тягот послушания (а это случается), он может покинуть монастырь. Многие отнесутся к этому скептически, но ни закон, ни религиозные правила ему этого не воспрещает. Хотя считается, что жизнь монаха сильно улучшает карму и способствует более успешному перерождению, уход из монастыря ее не ухудшит. Вообще считается, что в миру можно вести не менее праведную жизнь, чем в обители.
Монахом может стать и мужчина, и женщина из любого дома, однако брэ становятся монахами крайне редко. (Фели и кафа монахов, разумеется, совсем не встречается просто потому, что эти дома не придерживаются лаврикианства).
Именно среди старых монахов имеет наибольшее распространение мистика. (Некоторая склонность Белой кости к мистике так же, вероятно, связанна с тем, что многие из них воспитывались при монастырях).
Многие представления мистиков могут показаться обычному мирянину и даже священнику-схоласту наивными и надуманными, но на самом деле за ними лежит довольно сложная философия. В основе ее лежат две идеи: созерцания и возможности сверхъестественного чувства.
При помощи огромного количества разнообразных практик, так или иначе построенных вокруг медитации и молитв, мистики рассчитывают познать мир без помощи логики, в виде чистого, дарованного свыше (или

обнаруженного внутри себя) озарения. Этот путь называется путем дракона в противовес схоластическому пути червя. Существует ряд образов, на которых принято концентрировать молитвенные и медитативные усилия. Считается, что при правильном духовном усилии можно постичь их и при помощи них приблизиться к самому Господу.
Первый из этих образов — Великое колесо. Сам образ колеса перерождений характерен для практически всех лавикандских культов и имеет, конечно, не лаврикианское, а мекрарианское происхождение. Предполагается, что человек проходит перерождение за перерождением вдоль Великого колеса. Мекрарианцы считают, что перерождаться можно не только людьми, но и животными, предлагая даже некоторую иерархию этих перерождений. Лаврикианцы верят, что перерождаешься всегда членом того же дома, однако в целом схема остается той же. При должном погружении, говорят мистики, человек может увидеть вечный свет Великого колеса и почувствовать ветер, вращающий его. Ветер этот — одна из форм проявления господа. Само колесо и тем более господа увидеть нельзя, так как они слишком велики и запредельны для того, чтоб человек мог их созерцать.
Второй образ не является образом в прямом смысле. Это текст Писания, который затверживают наизусть и повторяют, как молитву целиком или по частям. Существует мнение, что в тексте Писания скрыты некие истины (что безусловно верно) доступные только посвященным (вот это уже маловероятно). Повторение и молитвенное созерцание текста позволит мистику проникнуть сквозь «завесу букв», т.е. буквальный уровень толкования. После этого ему должны открыться некий истинный смысл, а возможно даже несколько, один за другим.
Третий, вероятно наиболее популярный у широких кругов верующих — Белый цилинь. Цилинь — это волшебное, вымышленное существо, которое в империи (да и вообще в мире) не встречается. Однако это не мешает ему быть частым героем разнообразных легенд, где цилинь всегда выступает в качестве носителя трансцендентной мудрости и гуманности. Он является только самым достойным из людей. Лаврикианская его трактовка выросла из неясного эпизода писания — стремительного перемещения Пророка из окрестностей Лай-марра-ни в район Симми. К этому эпизоду (чуть ранее) примыкает и упоминание Пророком некой встречи. Оба этих события самим Пророкам никак не объяснялись, но уже в ранний период лаврикианства возникло мнение, что встретился он с Белым цилинем, посланцем Господа (или воплощением Неба в других версиях). Цилинь не только явился к нему и удостоил своей беседы, но даже согласился стремительно перенести его в Симми. Образ Белого цилиня таким образом рассматривается одновременно как символ Бога, Неба и даже самого Пророка и является идеальным объектом для медитации.
Четвертый такой образ — Посох Пророка. Это некий материальный объект, в том смысле, что Лаврику конечно принадлежал какой-то посох и может даже не один. В легенде, конечно, фигурирует только один. На уровне сказок он рассматривается как волшебный предмет, дающий своему обладателю защиту от всех мыслимых бед. На уровне мистики Посох является символом и воплощением Пути учения и источником живой веры. Поиском Посоха в его физическом виде неоднократно занимались самые разные люди, однако он, очевидно, просто не существует — хотя многие личные вещи Пророка до наших дней дошли. Мистический поиск Посоха, его созерцание и прославляющие его гимны несмотря ни на что сохраняют популярность и остаются одним из самых частых образов медитации.
Наконец к последнему, пятому образу как правило обращаются только монахи. Это Нож, которым был убит Пророк. На первый взгляд такой объект молитв и созерцаний может показаться кощунством. Многие люди, даже священнослужители, так это и оценивают. Однако сторонники этого образа настаивают на том, что Пророк принял смерть добровольно, так как она была необходима для завершения его миссии. Осознание себя в качестве орудия убийства Пророка, его убийцы и глубокое переживание этого акта должно по мнению некоторых мистиков способствовать пониманию религиозных истин.
Полноценно заниматься медитативным практиками очень непросто: это требует большого прилежания и длительного времени. Поэтому большинство мирян-худдов (исключая богачей из военной знати) позволить себе этого не может. Для постижения мистических истин желающие этого удаляются в монастыри, где перемежают работу и созерцание.
Хотя многие схоласты и службисты недолюбливают мистиков, простые миряне относятся к ним с почтением. Распространено мнение, что монахи в отдаленных обителях — молитвенники, т.е. возносят хвалы Господу не только от своего имени, но и от всех людей вообще. В монастыри стекаются пожертвования, а наиболее известные мистические центры часто посещаются паломниками.

Лаврикианство: солдаты церкви

Церковь - сильная организация, распространяющая свое присутствие на всю территорию Империи и даже вне ее (несколько миссий существует на территории Фантаврии и Амра). Она не любит, чтобы светское государство влезало в ее дела. Тем не менее, периодически перед ней встают проблемы, которые сложно решить молитвой и ритуалом. Для того, чтобы разбираться с ними, церковь организовала свои собственные вооруженные силы. Постольку, поскольку все они проходят лицензирование в ведомстве охраны традиций и ведомстве права и судей, а Лаврикианская церковь преследует те же интересы, что и империя в целом, это вполне законно.
Условно солдат церкви можно разделить на 4 категории.
Во-первых, это храмовая стража - специально обученные солдаты, состоящие при Храме святого Лаврика. Они остаются людьми светскими, хотя часто и живут в монастыре. Из них подбираются телохранители для крупных церковных иерархов, зданий, грузов. Глава храмовой стражи - крупная фигура в церковной политике и иногда даже становится преемником Настоятеля.

Во-вторых, это монахи, давшие обет защиты. Кое-где в Мороре он принимается на уровне устава, да и вообще большинство принявших его монахов родом оттуда. Они, впрочем, редко когда действуют помимо указаний своего начальства, и мало отличаются ото всех остальных монахов. Иногда, впрочем, случается, что они покидают свою обитель и либо поступают на службу к кому либо из церковных иерархов, либо бродят по империи с проповедью, либо вступают в ряды инквизиции.
Функции инквизиции, третьей части солдат церкви, в Лаврикианской церкви сильно отличаются от привычных нам из истории Средних веков. Хотя одна из целей - искоренение ересей, этим дело не ограничивается.
Для начала надо сказать, что инквизиция делится на "силовиков" и "следователей". Конечно, люди из следовательского отдела также умеют драться, а люди из боевого - достаточно компетентны в вопросах расследований, но обычно работа инквизиции организована так, чтобы каждый мог проявить свою сильную сторону. Инквизиторов не очень много, если сравнивать с ВОТом или даже ТУ, но все же достаточно, чтоб они могли позволить себе специализации. На данный момент Храмовая инквизиция делится на четыре отдела.
Самый старый из них - «Охранители покоя». В их задачи входит контроль над магическими злоупотреблениями. Такие злоупотребления, правда, случаются относительно редко, а когда случаются - практически не выносятся за пределы Свяенного института, так что работы у этого отдела немного. Возможно, его бы распустили, если бы его, еще шесть тысяч лет тому назад не основал лично Пророк. Силовики тут не нужны совсем, и этот малочисленный отдел состоит практически только из церковных чиновников, занимающихся бюрократией. Основная их задача — разобраться, какое новое магическое изобретение можно, а какое нельзя использовать в нуждах империи.
«Стражи заката» тоже работают с магией, но их трудовые будни более насыщены. Как можно понять из названия, этот отдел был создан для контроля над магами Закатного круга. Именно ему они обязаны своей мрачной репутацией в глазах церкви и профанов. Стражи заката охотятся на тех некромантов, которые поднимают тела и духов мертвых людей, а также устраняют последствия таких подъятий. Существуют сложные экзорцизмы, позволяющие упокоить поднятый труп, но как правило экономичнее просто изрубить его на куски. К тому же как бы хороши не были экзорцизма, на источник проблемы — мага — они не подействуют. Поэтому воинов в этом отделе столько же, сколько и следователей, а то и побольше. Некромантические операции с людьми в империи включены в список 12 зол, поэтому Стражам заката не приходится сильно затрудняться в обеспечении своих действий. В то же время нужно понимать, что маги-закатники, в общем, склонны играть по правилам. т. е. стараются поднимать тела и духов только в тех местах, где инквизиция их точно не уличит, типа подвала Священного института или какого-нибудь дома в фелийском районе. Да и так делают это весьма не часто. Поэтому значительная часть деятельность Стражей заката сводится к наблюдению за теми магами-закатниками, которые дали повод себя заподозрить.
Самый новый отдел (он был основан около ста лет назад, и его основатель еще жив, хотя и отошел от дел) - «Охотники на химер.» Не будучи наследием старого времени, он обходится без красивого наименования и называется в строгом соответствии со своими задачами. Это самый малочисленный отдел инквизиции - на данный момент в его состав входит одиннадцать человек, в основном - брэ, которые ездят по всей Империи. Сотрудники этого отдела охотятся на сбежавших химер Ночного круга и взаимодействуют с другими структурами инквизиции только в дни получения жалования.
Наконец, «Воины истины» — отдел, занимающийся ересями. Основан он был уже при V династии Брэ и существует с тех пор, то улучшая, то теряя свои позиции. Во времена религиозных войн Воины истины разрослись так, что чуть было не создали отдельную организацию, но по окончании конфликта стали не нужны в таких количествах. В целом можно сказать, что это всегда и во всех ситуациях главный отдел Храмовой инквизиции, хотя формально он считается вторым и по значению, и по важности.
Четыре тысячи лет слово «еретик» было синонимом словам «смертный приговор». Но обстоятельства изменились. Теперь для ареста, обыска дома или пыток подозреваемого инквизиторы должны получить ордер из Ведомства права и судей, не склонного доверять церкви. Казни случаются крайне редко. Да и в целом на данный момент позиции Лаврикианской церкви относительно ересей сильно смягчились. Отдел Воинов Истины сейчас - в большей степени следователи, а в каком-то смысле - даже ученые от церкви. Чаще всего их задачей является не «разорить и не потерпеть», а разобраться, с чем они столкнулись. Безоговорочно преследуются только три из пяти так называемых «Великих ересей» (этот список был утвержден Советом Девяти четыреста лет назад).

Ересь богоподданичества (ересь имперцев)
Существует в нескольких формах и является, вероятно, самой распространенной и наименее преследуемой ересью империи. В своей мягкой форме это по сути догматическое лаврикианство, в которое, на основании "Проповеди тронного зала" (последняя каноническая проповедь Писания), добавлена идея благословения императора - не как человека, а как должности. В крайней своей форме это по сути многобожие, в котором центральную точку занимает Господь, вторую - пророк, а наиболее выдающиеся императоры играют роль младших божеств. В крайней форме этот культ считается серьезной ересью, но все равно не преследуется, потому как имперцы в массе своей люди спокойные и не склонные к эксцессам, а значит ничем особенно не могут заинтересовать Храмовую инквизицию. Или, что тоже немаловажно, Ведомство права и судей все равно никогда не выдаст ордера на их арест.

Ересь милосердия (ересь милосердцев)
Базирующаяся на "Проповеди о дружбе" и отчасти на "Проповеди Большого канала" ересь. В то время как догматическое лаврикианство выше всего ставит свободу воли человека, милосердцы считают, что в случае бед, проблем и несоответствия желаемому истинно верующий имеет право вмешаться в чужую судьбу. В мягкой форме

ересь милосердия представляет собой нечто максимально близкое к идеям святого Франциска - с проповедью милосердия, всепрощения, раздачи милостыни, помощи больным, сирым и убогим и т.д. В крайней форме эта ересь подразумевает все, что угодно, не исключая массовых убийств и самоубийств: «иначе им было не помочь», «умерев сейчас, в следующем рождении они будут счастливы». Важно понимать, что, с точки зрения догматической религии, оба этих варианта в равной степени являются тяжелейшей ересью, но вот действительно преследовать по закону инквизиция может лишь вторых. И этого, впрочем, хватает: милосердцы — вторая по распространенности ересь империи.

Ересь рарианствующих
Как ясно из названия, эта ересь сближает лаврикианство с мекрарианством. Основываясь на нескольких местах писания они называют Лаврика пришедшим Меком и (как правило, так как у ереси есть несколько вариантов) считают, что Новый мир Мека и Рара уже создан, а наш оставлен прозябать без внимания божества. Соответственно они верят в иллюзорность бытия и считают, что путем медитации или следуя путем благородного мужа (т.е. и мекрарианским и лаврикианским путем) можно выйти из круговорота перерождений и попасть в Новый мир. Само по себе это довольно безобидное учение, и ересью оно объявлено в основном потому, что ни мекрарианцы, ни лаврикианцы не готовы признать его «своим». Некоторые крайние формы этой ереси, конечно, преследуются, но в целом на нее обращают не очень много внимания. Связано это и с малочисленностью ее адептов.

Ересь сокрушительства (плямса)
Самая известная и самая преследуемая ересь империи. Фактически сейчас она уже не существует - подавляющее большинство ее адептов погибло в религиозных войнах три тысячи лет назад, а за немногими выжившими Инквизиция устроила серьезную охоту. Сокрушители отрицали каноничность Писания, признавая истинными только три первые книги (Троекнижие), написанные непосредственно Пророком. Они считали, что Пророк перестал быть таковым в миг коронации и стал обычным человеком, выполнив свою миссию. С социальной точки зрения главное, что они отрицали преемственность Церкви от пророка, ратовали за полное ее уничтожение и возможность для верующего напрямую обращаться к Господу. Хотя этой ереси как движения давно уже не существует, периодически возникают учителя и группы верующих, исповедующие сходные идеи. Особенно часто они появляются в церковной среде. С подобными проявлениями церковь борется очень жестко, и само исповедание ереси сокрушительства в империи является уголовным преступлением. (То есть если в случае других ересей инквизиторы должны доказать ВПС, что еретики к тому же еще и преступники, то в этом случае необходимости в лишних доказательствах нет).

Ересь разделительства
Основываясь на одной из проповедей Пророка и внутренней логике, адепты этой ереси считают, что мир, созданный из чудовищной материи (очевидное влияние мекрарианства) первоначально несет в себе зло. Т.е. материальная часть - зло, а духовная, созданная Господом - добро. Эти два начала находятся в постоянном противоречии и борьбе, как в мире в целом, так и в каждом конкретном человеке. Душа человека должна контролировать тело, в то время как у большинства людей все наоборот. Исходя из этой позиции они считают верными способами разнообразные умерщвления плоти, посты и даже самоистязания. Иногда дело доходит и до убийств. Подобные взгляды в принципе противоречат каноническому лаврикианству, да к тому же еще и опасны для подданных империи, так что инквизиция обращает на «разделителей» самое пристальное внимание.

Помимо этих крупных ересей инквизиция преследует, в общем, любые религиозные организации, которые совершают преступления — вне зависимости от того, является ли их идеология производной от лаврикианского, мекрарианского или любого другого учения.
О полулегальных мекрарианских школах мы уже сказали выше. Помимо них особенный интерес представляют Культы земли, так как все их ритуалы в империи запрещены, а если какие-то не запрещены — то только по недосмотру. С точки зрения закона это довольно справедливо, так как в культах случаются человеческие жертвоприношения, а еще чаще того — считаемые властями «безнравственными» случайный и групповой секс. Однако поскольку существуют прецеденты, позволяющие закрыть на последнее глаза (в случае фели претензий у властей не возникает), то культы земли как правило не трогают. Все, конечно, знают, что в любой деревне есть их сторонники (скорее всего это в той или иной степени будут все ее жители), но не арестовывать же гегра деревнями.
Все без исключения инквизиторы считаются духовными лицами — как правило священниками, а не монахами, а потому имеют право заводить семьи. Большинство следователей заканчивает императорские училища богословия или, реже, права.

Наконец нужно сказать о последней, четвертой части «солдат церкви». Они так же называются инквизиторами, но в состав Храмовой инквизиции не входят и никак ей не подчиняются. Эти люди связанны с высшим лаврикианским духовенством и являются по сути дела исполнителями особых поручений и следователями на службе у членов Совета девяти или экзархов. Каждый из членов совета (кроме императора, конечно, так как он в этом не нуждается) имеют право на четырех личных инквизиторов, каждый экзарх — на одного. Как правило это либо бывшие сотрудники Храмовой инквизиции, либо бывшие офицеры ВОТ или ТУ, по каким-то причинам понравившиеся церковным иерархам. Как правило такие инквизиторы — священники или монахи, но это не

обязательно. Они могут быть и светскими людьми, но, конечно, непременно должны быть лаврикианцами.
К солдатам церкви нельзя причислить еще одну группу людей, которая, между тем, очень важна. Это так называемый «Экзархат Юг», подчиняющиеся Владыке Юга спецслужбы лаврикианской церкви. Существование их не обсуждается открыто, но известно всем компетентным людям. Основная их цель — сохранение тайн Церкви (коммерческих в первую очередь) и сбор информации, которая может понадобиться Совету девяти. В своей работе они используют весь набор средств шпионажа, но, чтоб не идти на конфронтацию с властями, редко прибегают к убийствам или похищениям людей.

Лаврикианство: политика

Лаврикианская церковь с ее огромными доходами, большими угодьями и связью с государственными структурами непосредственно влияет на жизнь даже тех, кто вовсе не является лаврикианцем. Во-первых, правящий совет Церкви имеет постоянный доступ к императору (формально входящему в его состав). Во-вторых, не стоит забывать о том, что и император, и его ближайшее окружение — худды и, следовательно, верные лаврикианцы. В третьих, Храмовая инквизиция, полностью подчиненная церкви, выполняет на общегосударственном уровне функции контроля за магическими злоупотреблениями и опасными для общества сектами. На провинциальном уровне местный церковный иерарх как правило играет достаточно важную роль, обеспечивая подчас даже финансовую поддержку государственным властям. Характерным примером этого может служить Восточный Морор, где из-за частой в последние годы смены императорских протекторов, они не смогли приобрести существенного авторитета, а не сменявшийся в течении восьмидесяти лет Владыка Морора фактически остается самой влиятельной политической фигурой.

Устройство церкви

Обычный мирянин-лаврикианец редко сталкивается с по-настоящему значимыми фигурами церковной жизни. Он имеет дело со своим приходским священником, бродячими монахами, просящими милостыню на улицах, в лучшем случае — с наставником (настоятелем) того монастыря, куда он ходит медитировать по праздникам. Последнее, однако, делают далеко не все. Однако все эти незаметные для политики служители культа чрезвычайно важны для формирования общественного мнения. Проповеди в церквях и слухи, передаваемые бродячими монахами, для многих неграмотных гегра и бедных худдов выполняют функции газет с самыми актуальными и острыми новостями.
В каждом городе есть несколько лаврикианских приходов — в среднем по одному на пятьсот прихожан (очевидно, что все они собираются только на большие праздники). Отчасти структура церкви дублирует государственную структуру. Так округ как правило соответствует экзархии. Все приходские священники округа подчиняются главе этого региона, экзарху, обладающему большими полномочиями. В частности он может посвящать новых священников, ставить их на места и снимать с них. Каждая провинция соответствует Великой экзархии, так же Великие экзархи как правило управляют церковной жизнью в городах с населением более четверти миллиона человек. Их ответственность и права несколько больше, чем у обычных экзархов, однако никакого влияния на их судьбу они оказать не могут.
Посвящение и назначение как экзархов, так и великих экзархов определяется Владыками. Владычества устроены по традиционному принципу и не соответствуют государственному делению страны. Метрополия делится на два владычества — Запад и Восток, а Морор, наоборот, объединен под властью одного человека. Четвертый из этих иерархов, Владыка Юга, в течении столетия не обладал собственным владычеством, но теперь по мере завоевания Южных земель в его власти окажутся новые экзархии и приходы. В своих владычествах любой из этой четверки обладает всей полнотой власти — может поставить или снять экзарха, назначить приходского священника помимо воли его непосредственного начальника, объединить или разделить приходы и экзархии и т.д.
Все четверо Владык входят в Совет девяти, управляющей лаврикианской церковью. Помимо них в него входят Отец настоятель храма Пророка (крупнейшего храма в империи, расположенного в Кос-тха-ни — ему подчиняются и немногочисленные экзархии за пределами империи и Великая экзархия Син), Великий казначей, распоряжающийся финансами Церкви, глава Храмовой инквизиции, Белый архивариус (главный теолог церкви, чье мнение является последним в любом богословском споре) и император, который обладает совещательным голосом и может голосовать только в случае, если совет при решении некого вопроса разделился пополам. На данный момент это случается довольно редко, так как из двух внутренних политических групп Совета девяти одна (включающая Отца настоятеля, Владыку Морора, Владыку Юга и Белого архивариуса) численно превосходит другую (Влыдка Востока, Владыка Запада и Великий казначей), а в целом сохраняющий нейтральность глава Храмовой инквизиции чаще поддерживает первую группу, чем вторую.
Подробнее о нынешних членах Совета вы можете прочитать на нашем сайте.

Фракции церкви

Помимо политических игр в Совете девяти есть и еще несколько факторов, разделяющих церковь на внутренние фракции. При этом серьезного конфликта между ними нет и церковь безусловно сохраняет и формальное и фактическое единство. Вполне можно представить ситуацию, когда двое советников одного экзарха находятся в разных «лагерях» и придерживаются диаметрально противоположных взглядов. Но это не мешает им эффективно сотрудничать.

В центре разногласий — вопрос о будущем церкви, тем более сложном, что династия худдов-лаврикианцев скоро должна окончиться. Учитывая неспешные темпы развития церкви, даже если династия завершится в двухсот-трехсотлетней перспективе, это все равно рассматривается как скорое событие.

Хранители
Самая большая фракция, к которой так или иначе принадлежат и все те священнослужители, которые не слишком интересуются политикой, называется «хранителями». У нее нет ярких политических целей, исключая сохранение статус кво. Однако в ближайшем будущем и сохранение имеющегося положения может оказаться непростой задачей.
В целом хранители составляют большинство среди священнослужителей, и уже потому сильнее других влияют на современную церковную политику. В таблице ниже мы приводим позиции разных фракций по наиболее спорным вопросам современного лаврикианства. Во всех случаях можно считать, что позиция хранителей отражает реальное положение вещей.

Ревнители
Фракция, члены которой ориентированны на увеличение значения церкви в обществе. При том они придерживаются наиболее жестких, традиционных взглядов, что находит одобрение части прихожан. Главная задача Ревнителей — сильная, богатая и властная церковь. Сейчас обсуждения этого проекта случаются все чаще, так как в случае прихода к власти после конца династии Ла новой династии фели (что весьма вероятно), церкви придется пережить не лучшие времена. И чем более сильной она будет к этому моменту, тем лучше будет ее положение.

Радетели
Другой проект выживания церкви в любых условиях предлагает фракция радетелей. Пророк был не только пророком, но и императором. Ныне любой император входит в Совет девяти. Инквизиция получает ордеры в Ведомстве права и судей и, по сути дела, выполняет часть работы ВОТа и ТУ. Радетели предлагают довести эту идею до логического завершения, и наделить церковь всеми функциями ведомства по делам религии. При этом, конечно, придется сильно поступиться самостоятельностью церкви — зато она будет благоденствовать при любом императоре, потому что решать проблемы религии нужно всегда и всем.

Умягчители
Фракция, которая предлагает церкви двигаться в направлении изоляционизма: по их мнению религия должна быть отстранена от общественных дел. Не надо, говорят они, путать веру и долг императору: эти вещи могут сочетаться, но могут и противостоять друг другу. Ни обществу, ни вере не станет лучше от того, что их будут насильно соединять. Религия должная быть личным делом человека, и именно личная вера, а не поддержка властей или богатство, обеспечит церкви счастливое будущее.

Отношение церковных фракций к спорным вопросам лаврикианства

	Хранители	**Ревнители**	**Радетели**	**Умягчители**
Миссионерство	С их точки зрения Учение предполагает приход к вере через самостоятельную рефлексию, а значит широкая проповедь не нужна.	В принципе они солидарны с Хранителями, но считают, что для самостоятельной рефлексии нужна минимальная основа информационного толка.	Безусловно поддерживают, так как миссионерство повышает статус Учения как государственной идеологии.	Солидарны с Хранителями и даже настаивают на этой позиции.
Церковное образование	На данный момент церковь дает социальным низам единственное бесплатное начальное образование, что вполне устраивает Хранителей	По их мнению только правильное церковное образование закладывает мораль и верное понимание Учения.	Радетели хотели бы видеть церковное образование основой для новой светской системы бесплатных начальных школ.	Считают, что даже образование в лаврикианском ключе является родом миссионерства и протестуют против этого.
Роскошь в храмах	Со времени религиозных войн украшательство рассматривается как излишество.	Аналогично Хранителям	Не призывая к возврату ценностей периода Варсо I, они тем не менее предлагают вернуть роскошь в церковный уклад, надеясь, что это послужит целям миссионерства	Умягчители наиболее резко из всех фракций осуждают деятельность Церкви в период религиозных войн и стремятся объявить «украшательство» ересью.
Включение имперчества в лаврикианство	Хотя имперчество и не преследуется, оно вне всякого сомнения — ересь.	Аналогично Хранителям	Сами так близко подошли к умеренному имперчеству, что их можно перепутать. Поддерживают объединение с умеренными имперцами.	Не поддерживают объединение церкви и ереси, но надеются перетянуть часть имперцев в традиционную веру.

Гипноисповеди	На данный момент гипноисповеди применяются в случаях еретиков и находящихся в агонии умирающих, что вполне устраивает Хранителей	Ревнители предпочли бы добавить к этому списку людей, долгое время уклонявшихся от исповеди (реже раза в год), на случай, если за их молчанием кроется ересь.	Они поддерживают идею гипноисповедей как способ противодействия не только ереси, но и преступности в светском понимании	Умягчители предпочли бы оставить гипноисповеди только для умирающих, да и то это дискуссионный для них вопрос.
Открытие исповеди по судебному ордеру	На данный момент применяется, однако священник имеет право отказаться рассказывать содержание исповеди.	Хотели бы ввести полную тайну исповеди, чтоб подчеркнуть особое положение церкви в государстве.	Безусловно поддерживают необходимость открытия исповеди властям и хотели бы сделать ее негласно обязательной для священников.	Аналогично Хранителям
Культ святых	Как и украшательство, культ святых был отменен вскоре после окончания Религиозных войн и с тех пор не возобновлялся.	Тем не менее святые известны и почитаются на уровне монастырей и небольших поселений. Ревнители не против сделать эту практику официальной.	Не являются строгими противниками культа святых, но не одобряют его, как излишнее дробление Учения	Как и в случае украшательства, умягчители занимают по этому поводу более жесткую позицию, чем Хранители.
Отношение к мистике	Несмотря на то что мистики составляют значительную часть духовенства, чиновники от церкви в массе своей схоласты и относятся к мистике с небольшой иронией.	Подавляющее большинство мистиков, интересующихся политикой, входят в число Ревнителей, что не могло не наложить на фракцию свой отпечаток.	Мистики неподконтрольны не только государству, но даже собратьям, что с точки зрения радетелей делает их опасными. Кроме того они действительно оттягивают часть влияния церкви из-за любви к ним прихожан.	С их точки зрения мистики как правило слишком радикальны в оценках и, кроме того, недостаточно образованы по церковным стандартам.
Возрождение анафем	Из всего наследия церкви времен Религиозных войн, анафемы — единственное, против чего Хранители возражают резко. На данный момент вся информация по ним строго закрыта и доступ к ней могут получить только проверенные специалисты.	Хотели бы не только засекретить эти данные, но полностью их уничтожить. Единственное, что останавливает их — боязнь, что аналогичные техники могут быть развиты заново в среде еретиков.	Аналогично Хранителям	Единственная из фракций, которая считает полезным изучение анафем — разумеется тоже для очень проверенных людей.

Глава об истории

Патриот должен уметь не только преодолеть в себе страх, но и — что труднее — скуку.
У.Черчилль

В главе ниже — краткое описание истории Лавикандской империи. На деле оно может показаться не слишком кратким, но — честное слово! - мы ужимали, как могли.
К счастью для вас, читать эту главу не обязательно. Если вы играете персонажа, не получившего никакого серьезного образования, можете ее даже не открывать: вам вполне хватит того краткого описания истории империи, которое содержится в Книге игрока. Смело перелистывайте ее и читайте следующую главу, про событиях последних 200 лет — их должен знать любой герой, если только он не прожил всю свою жизнь в деревушке посреди джунглей.
Но если вы выбрали роль чиновника, офицера, политика, ученого, человека искусства, просто образованного человека — мы советуем вам хотя бы проглядеть эту главу. Во всяком случае вреда от этого не будет.
Как и принято в Лавикандии, мы описываем историю согласно спискам династий. Это двадцать тысяч лет, наполненных событиями. Рекомендуем вам обратить особенное внимание на две последних династии.
Удачи!

История: основание империи

I династия Брэ – Хоэллиды
1. *Хоэлл I Святой* — первый император Лавикандии, построивший единое государство в границах Метрополии. Ему мы обязаны возникновением самого понятия «Империя», введением единой системы мер и весов (не совсем нынешней, но похожей), отражением последнего крупного нашествия варваров извне.
Корранат I Регент — младший брат Хоэлла, бывший на троне недолго. Продолжил его дела, т. е. в основном громил тех, кто не желал сидеть в границах империи.
2. *Каса II Созерцатель* — сын Хоэлла, полководец и философ. В памяти потомков остался больше как философ, а вот современникам скорее запомнился как полководец: разгромил последних противников империи и расправился с ними, по нынешним временам, довольно жестоко. Что, однако, не мешало народу его любить, так как простонародье он не трогал.
3. *Каса III Мирный* — неплохой император и великий покровитель искусств. При нем были созданы самые ранние известные литературные произведения империи (большая часть, включая и «Повесть клана Кару» были скорее записаны, чем созданы). Покровительствовал мекрарианцам и до сих пор рассматривается многими из них как образ «идеального государя». Сам, однако, мекрарианцем официально не был.
4. *Робхро I Закатный* — фигура отчасти романтическая. Правил довольно долго и спокойно, после чего по утверждению архивариусов отплыл на запад в поисках «лучшей земли» и из плаванья не вернулся. Однако еще до того он сложил с себя функции императора (которые тогда понимались отчасти как должность, а не пожизненное состояние).
5. *Кайят III Щитносец* — преемник Робхро I и его сын (возможно приемный). Для истории империи интересен тем, что первый заявил, что император не принадлежит а) ни к одному из кланов брэ и б) ни к одному из домов. Скорее всего он заявил это, чтоб легитимизировать большую войну с кланами, которую вел. Но принцип остался.
6. *Нрайва I Бесстрашный* — которому пришлось разгребать наследие отца. Войну с кланами он выиграть так и не смог и сам погиб в одной из битв. Остался в истории империи символом бесстрашия и благородства — по преданию ему предлагали обманом убить лидеров восстания, но он отказался. Этот отказ печально послужил империи и обрушил ее в четырехлетнее междуцарствие. Основная сложность его была в том, что сама идея империи встала под вопрос — смены династий еще не происходило и механизм этот отработан не был.

История: период ранней империи

I династия Худдов - Маариды
1. *Маарад I Утешитель* – первый в истории император-худд пришел к власти в результате быстрой и довольно бескровной войны. Вероятно, если бы брэ к тому моменту не воевали друг с другом около 70 лет, Маараду с его тяжелой кавалерией и немногочисленной пехотой ничего бы не светило. Но обстоятельства сложились благоприятно. Кроме того Маарад был блестящим полководцем или сумел убедить всех в этом. Так или иначе 180 лет его правления и примерно столько же — его сына вошли в историю как «Таликан», т. е. Время без войн. Эта эпоха роста городов и довольно резкого повышения благосостояния империи. Главное же, что это период, когда в обиход начинает входить сталь — до этого все почти делалось из бронзы кроме самого дорого оружия.
2. *Лонар I Спокойный* — продолжил политику отца. Из его важных инициатив можно назвать одну, но гениальную: он первый предложил ограничить размеры кланового войска феодалов-брэ — не более 600 человек, причем каждому нужно было выплачивать жалование не ниже, чем имперскому солдату. (Далее этот процесс развивался, сейчас максимальная численной кланового войска — 50 человек в мирное время и 100 в военное).
3. *Дано II Брэ* – Единственный из не брэ, удостоившийся титула «Сокрушающий небо». Единственный случай,

когда император из дома Худдов принял правящее имя дома Брэ. С этого момента имя «Дано» стало нормальным для худдов. Дано II начал завоевание острова Син и начал с большим успехом. Фактически, он захватил остров, но при его сыне нары сумели отбить его назад.
4. *Киомо I Архитектор* — так же иногда произносится «Киумо», но в современном языке это два разных имени. Полководец был не очень, по крайней мере нары его разбили. Зато действительно прославился своими монументальными стройками. Большая часть из них до настоящего времени не дошла.
5. *Маарад II Юный* — очень недолго правивший император в народе прозванный «болезным». Придворные хроники точно не описывают, что с ним было, вероятней всего он был горбуном. Правил он всего 4 года, что является своего рода антирекордом в истории империи.
6. *Ланис I Мудрый* — сын Киомо I и младший брат Маарада II. Его приход к власти был довольно кровавым — не все хотели видеть на троне худда, многие сочли, что династия должна окончиться смертью Маарада II. Так или иначе, Ланис I занял трон и правил неплохо — вернул империи остров Син, создал колонии на южном побережье Нарского полуострова, ввел денежную систему современного типа (1 фан=10 фунов=100 фынов, но тогда монеты правда делались из золота, серебра и меди, а не так, как сейчас).
7. *Ригор I Последний* — несмотря на прекрасное правление Ланиса, многие считали, что Небо отвернулось от династии. Едва ли это действительно было так, но вот от Ригора I оно действительно отвернулось после того, как в погоне за троном он убил своего брата (близнеца, что в империи не редкость) и его сына. Тем не менее Ригор смог продержаться на троне 20 лет прежде, чем его постигла та же учесть — скорее всего его убили, причем не без помощи мага круга Свершений. Ригор погиб в результате обрушения дворца во время землетрясения, но это было первое и последнее землетрясение в истории острова Кос.

II династия Брэ — Ло-Джэин
1. *Трау I Герой* — новый император из клана Джеин пришел к власти спустя год после смерти Ригора I. Междуцарстие, имевшее место до того, фактически не было сопряжено с кровопролитием: все претенденты на трона были брэ, и Трау сумел убедить одних и убить в поединках других. До сегодняшнего дня Трау I является образом великого фехтовальщика и считается изобретателем школы Кабана. В течении долгого правления он сосредоточил свои силы на восстановлении страны после конфликтов последнего двадцатилетия.
2. *Трау II Старый* — в молодости был правой рукой своего отца и прославился как тонкий стратег. Время его правления вошло в лавикандскую историю как один из самых неоднозначных ее периодов. С одной стороны власть государства была очень сильна и в стране был обеспечен идеальный порядок. С другой стороны это было достигнуто ценой жесточайших аграрных реформ (включавших групповую ответственность за преступления) и мощнейших преследований инакомыслящих. Первой и главной целью Трау II были худдские и фелийские философы, некоторые из которых поплатились жизнью за свои взгляды.
3. *Даэ I Владетель* — редкий случай, когда машина государственного подавления достигает пика не при своем создателе. Даэ I не только продолжил, но и развил идеологию своего отца. Как теоретически, написав знаменитый трактат «О пользе», так и практически. Даэ придерживался идеи разделения общества на чиновно-офицерскую элиту и простой народ, не имеющий никакого образования. В своих посылах он зашел столь далеко, что решился закрыть фелийские детские школы, чем восстановил этот дом против себя. Учитывая, что к этому моменту он уже поссорился с рядом крупных феодалов-брэ и значительной частью худдской аристократии, это вероятно стало бы концом и для него, и для династии. Однако не дожив до окончания вспыхнувшего военного конфликта он умер сам. Возможно, правда, что причиной смерти было проклятие — хотя официальная история и не придерживается такой версии, в художественной литературе она всплывает очень часто.
4. *Нрайва II Щедрый* — сын Даэ был фактически поставлен перед выбором: продолжать политику отца и погибнуть или попытаться сохранить династию путем ее ослабления. Будучи человеком разумным, он выбрал второй путь. Практически все реформы Трау II и Даэ I были отменены. Официально была закреплена схема династийного наследования (та же, что действует сейчас: не может быть двух династий подряд из одного дома), дом Фели получил субсидии на постройку Священного института (созданного именно в этот период). Наконец, сам клан Джеин утратил лидирующее положение в своем большом клане, его сменил клан Коду. Однако династия устояла и Нрайва II сумел со временем сконцентрировать в своих руках большую власть. Современные историки говорят, что заслуга Нрайвы даже больше: он спас не только свою династию, но и саму идею империи, от которой многие готовы были отказаться.
5. *Венно I Справедливый* — новый расцвет династии был достигнут при Венно I. На короткие по меркам империи 150 лет Лавикандия не просто была сильнейшей страной мира, но диктовала свою волю практически всем варварским народам Ближнего Юга и Фантаврского архипелага (разумеется, тогда он назывался иначе). Во внутренней политике была достигнута значительная гармония, во многом обусловленная идеей одного из советников императора: введением государственных экзаменов на чиновные должности. С этого момента отсчитывает свое начало новая система управления империей — меритократия. С этого же момента худды начинают играть в жизни империи действительно существенную роль, хотя все еще не могут сравниться в политическом весе с брэ и фели.
6. *Тай I Законотворец* - в целом довольно спорная фигура, особенно на фоне своего блистательного отца. Но все его минусы (а правителем он был довольно слабым) перекрываются в исторической перспективе одним великим деянием: кодификацией лавикандского законодательства. Из традиционного оно стало прецедентным и таким же остается по сей день. В остальном же нужно признать, что спортивные пристрастия Тая I больше влияли на его политику, чем расчет и здравый смысл.

7. *Мару I Грозный* — младший сын Тая I был не слишком доволен политикой своего отца и прежде всего концентраций всех благ в руках относительно небольшой придворной элиты. Борьба с этим, которой он посвятил первую половину своего правления, включила законы против роскоши, уменьшение бюрократического аппарата, жесткое преследование коррупции (самое крупномасштабное в истории империи). Все это сделало Мару довольно популярным в простонародье, но поссорило его с властными кругами, что совершенно не помешало ему править долго и успешно.
8. *Тай II Веселый* — наследник Мару I не продолжил политику отца. Тай II представлял достаточно редкий для брэ тип слабого правителя, фактически не занимающегося делами страны. На какой-то период власть над страной фактически перешла его фавориткам. Хотя правление было довольно долгим, особыми событиями оно не отличалось. Однако при нем было установлено правило «империя — честь, а не имущество», определяющее наследование трона старшим из сыновей в династиях брэ.
9. *Тай III Последний* — сильный император, пришедший к власти задолго до смерти отца: убив цзайсяна, фактически правившего империи, он оставил отца на троне, но полностью взял все рычаги управления в свои руки. Разбив наров во время их последнего набега на Син, он завоевал заодно и любовь империи. 220 лет его фактического и 150 официального правления оцениваются как один из самых спокойных периодов в истории Лавикандии. Однако по каким-то причинам Тай III не женился и не имел официальных детей, объявив что (цитата) «Правление династии Ло-Джеин подошло к концу». Хотя Тай III рекомендовал избрать после его смерти новую худдскую династию (и даже указал конкретного претендента), его воля не была выполнена, а претендента убили через три дня после смерти императора.

I династия Фели - Маухиды
1. *Мау II Совершенный* — после четырех лет очень кровавого междуцарствия к власти пришла новая династия фели, сумевшая добиться поддержки значительной части брэ и — что даже важнее — мекрарианцев (отец Мау II был одним из самых авторитетных вероучителей своего времени). Ранний период династии представлял соправление Мау II и его отца, но большую часть времени Мау правил самостоятельно. Это был крепкий и неглупый правитель, ничем однако не выделяющийся. При нем был проведен ряд некрупных реформ в военной и бытовой сфере, но важнейшее, что он сделал — начал присоединение Западного Морора к империи.
2. *Акси I Безгневный* — наследник Мау II начал масштабные реформы, достигшие пика при его сыне. Как и отец, он интересовался вопросами религии и активно боролся с опасными для государства отклонениями мекрарианства, что вызвало большое недовольство в народе. Вообще правление Акси I было довольно неспокойным, но ни один из мятежей не достиг результатов. Внешне неяркий и спокойный он проявил себя как талантливый политик и легко расправился со многими куда более харизматичными внешне противниками.
3. *Паир I Великий* — как это часто бывает в династиях Фели, после смерти Акси I на трон одновременно претендовали две его «семьи». На краткий период фактически установилось соправление трех человек — Паира I, его брата и сестры, но Паир без большого труда расправился с ними и взял в руки единоличную и абсолютную власть. Паир I проявил себя не только как сильный правитель (мудрость которого, впрочем, часто ставится под вопрос), но и как прекрасный механик, врач, маг и даже — что для фели необычно — полководец. Именно при нем Западный Морор был окончательно присоединен к империи. Помимо этого он прославился рядом необычных реформ (например, предлагал от иероглифики перейти к слоговому или даже буквенному письму и пытался развивать флот), но подавляющее их большинство было отменено вскоре после его смерти или вовсе не было реализовано.
4. *Лета I* — один из самых любимых лавикандскими романистами императоров. Во-первых, нет гарантий, что он был ребенком Паира — возможно, что племянником. Во-вторых, что куда больше интригует, нет гарантий, что он был мужчиной. В третьих, наконец, нет гарантий, что это был один человек. Лета I был иллюзионистом и всю сознательную жизнь провел под несколькими полными иллюзиями. Все они, конечно, были мужскими (напомним, что в Лавикандии женщина императором быть не может), но временами сильно отличались друг от друга. Тем не менее, несмотря на любовь к смене обликов и туалетов, Лета был достаточно неплохим правителем. Прежде всего потому, что хорошо умел выбирать советников и полководцев.
5. *Паир II* и Рина — следующий период безусловно один из самых необычных в истории империи: император, Паир II был, он был всем известен, но всю свою жизнь провел то в заточении в темнице, то под домашним арестом в собственной летней резиденции. Страной фактически и даже юридически руководила женщина — фели Рина Владычица. Как ни странно, она не только удержалась у власти, но даже пользовалась большой популярностью благодаря довольно мягкой политике и щедрым уступкам, отданным брэ и худдам (в частности, в ее правлении срок обязательной службы брэ был сокращен до привычных сейчас 20 лет — до того брэ в любом возрасте мог быть снова призван в войска). Единственное крупное восстание, поднятое против нее за возвращение к власти Паира II (и видимо негласно им поддерживаемое) было жестоко подавлено. Тем не менее такая ситуация не могла продержаться долго. У Паира II по понятным причинам не было детей, а дети Рины не могли наследовать трон. На этой несколько странной ноте династия Маухидов прервалась. Несмотря на странность некоторых ее представителей, в целом для империи их правление было благоприятно.

III династия Брэ - ин-Ро
1. *Плау I* — обстоятельства смерти Рины, сумевшей задержаться у власти в течении двух лет после смерти Паира II не совсем ясны, но скорее всего она умерла своей смертью. Так или иначе после нее фактически сразу к власти пришла новая династия — ин-Ро. Первый ее представитель вошел в историю как отчасти комическая, отчасти

трагическая фигура человека, который строил прекрасные планы, но не смог их реализовать из-за быстрой смерти.
2. *Алер I* — начатое Плау I завоевание Юга блестяще развил его сын Алер I. При этом, в отличие от многих императоров брэ, сам он великим полководцем не был, хотя кое-чему набрался от своего учителя, легендарного полководца и мудреца Ку. Алер I впервые ввел в войска регулярную худдскую пехоту и вообще начинал правление как большой реформатор. Но с возрастом все более интересовался мистикой и завершил жизнь будучи в большей степени кузнецом, чем императором. Не исключено даже, что он добровольно передал престол наследнику, удалившись в отшельничество, но это маловероятно.
3. *Ниа I* — Так или иначе, смерть Алера I вызвала большие сомнения у многих и ряд представителей брэ и худдской военной знати попытались посадить на престол не Ниа I, а его младшего брата Тина. Им это не удалось, но Ниа I обошелся с восставшими довольно милостиво, казнив не более ста человек. Ниа I был сильным правителем и некоторые историки считают, что он чересчур закручивал гайки. Интересно, что он был в отличие от отца и деда совсем скверным полководцем, хотя хорошо разбирался в устройстве флота и существенно обновил лавикандские морские силы. Правление его прервалось преждевременно и, возможно, в следствии самоубийства, совпав по времени с довольно тяжелым положением на тогдашнем Южном фронте.
4. *Алер II* — прославился прежде всего как несчастная жертва: затеянные им обширные реформы вызвали большое недовольство у худдской военной знати, в результате чего Алер пережил более десяти покушений на свою жизнь. Последнее из которых не удалось исключительно потому, что Алер II не должил до его реализации, умерев собственными силами. Его реформы в области сельского хозяйства и экономики едва не заложили основы процветания империи (часть из них была повторно реализована позже), но Война Большого разлива уничтожила их все.
5. *Алер III* — чувствующий приближение конца династии Алер III предпринял тщетную попытку удержать власть, введя в стране законодательство почти военного типа. Он был очень непопулярен в народе несмотря на стабильную экономику и постоянные победы на Юге. В то же время он представляет собой архетип императора-брэ: силач, прекрасный фехтовальщик, весельчак и неторопливый хитрец. Известно, что как-то раз он собственноручно зарубил дракона, кинувшегося на императорскую ложу в цирке.
6. *Ниа II* — росший как средний сын, Ниа II был совершенно не готов принять трон, но за два года до смерти Алера III умер старший из сыновей императора. Ниа II пришлось сесть на престол. Он был неглупый и неплохой человек, но отвратительный император — особенно в условиях начинавшихся мятежей, предтеч войны Большого разлива. Чрезмерная религиозность и мистический склад характера также не способствовали разумности его поведения. Считается, что Небо отвернулось от него после приказа уничтожить мирных просителей-гегра, пришедших умолять об отмене новых податей. Другие люди связывают падение династии с рядом сомнительных личностей, находившихся вблизи трона — женой Ниа, одним из жрецов и т. п. Точные причины нам не ясны. Так или иначе, Ниа II был убит толпой в начале войны Большого разлива и стал таким образом одним из немногих императоров в истории Лавикандии, умерших не своей смертью.

История: период средней империи

Междуцарстие Большого разлива
Второе по длине междуцарствие в истории империи. Мощнейший кризис, разделяющий принятые в лавикандской историографии периоды Ранней и Средней империй.
Период Войн Большого разлива на самом деле начался за десять лет до смерти Ниа II и после нее продлился еще два десятилетия. Результатом этих конфликтов стала практически полная потеря империей Южных земель и масштабные разрушения на территории метрополии. По разным оценкам в это время погибло от трехсот до шестисот тысяч брэ (так, например, были полностью вырезаны пять малых кланов), не менее сорока тысяч фели и лее, 103 лока. Потери среди других домов неизвестны и никаким подсчетам не поддаются, но так же были чрезвычайно велики.
В результате тяжелых потерь и внутренних распрей дом Фели не сумел посадить на престол своего претендента, претенденты от худдов так же не смогли добиться полного контроля над ситуацией. Найденное решение было нестандартным: изначально относительно небольшая группа сторонников претендента от дома Гегра сумела добиться успеха. Во многом это было вызвано и тем, что только император гегра сумел бы успокоить многочисленные гегрийские мятежи, впервые вспыхнувшие с такой силой со стародавних времен Восстания равнин.

I династия Гегра - Хэнхэй
1. *Хэн Хэй* — редкий случай, когда основатель династии восходит на трон в возрасте за 200 лет (даже Хоэлл был младше во время коронации). Не только мудрый император, сумевший примирить страну после 30 лет войн, но и достаточно рациональный правитель. Несмотря на то, что сам он принадлежал к дому Гегра, его политика в равной степени учитывала интересы всех домов. В народной памяти он остался как мудрейший император в истории после полулегендарного Мау Некроманта (правившего страной задолго до Хоэлла). Хэн Хэй — частый герой сказок, причем выступает в роли, напоминающей земного царя Соломона, как мудрый судья и повелитель духов. По-видимому, он был эмпатом, хотя никто из его наследником этого качества не проявлял.
2. *Юн Хэй* — младший из многочисленных сыновей Хэна не решился портить отношения с братьями. Именно по этой причине он ввел в обиход ту единственную идею, которую часто ставят в упрек династии Хэнхэй — сделал своих братьев наместниками. Для этой цели он разбил до того единую метрополию на отдельные провинции

(деление с некоторыми изменениями сохранилось до сегодняшнего дня) и выделил Морор, Юг и остров Син как особые протектораты. Хотя в период Хэнхэй больших бед это не принесло, в последствии назначение родственников императора на видные посты часто сказывалось негативно на жизни империи. Однако помимо этого Юн Хэй проводил разумную и ясную политику. В частности, провел новую стандартизацию системы мер и весов и создал основы нынешней имперской дорожной системы.
3. *Тан Хэй* — несмотря на славу основателя династии, именно Тан, вероятно, был самым великим ее императором. Перечислить все его заслуги сложно. Упомянем лишь главные: новое завоевание Юга, создание императорских училищ (сейчас в них могут учиться гегра, но Тан Хэй создал их только для худдов), постройку первой системы каналов, связавшей северные и южные реки Метрополии. Тан Хэй правил довольно долго и был очень популярен во всех домах. В последствии Пророк говорил, что без сомнения назвал бы Тан Хэя святым наравне с Хоэллом, если бы не открыто декларируемый Таном агностицизм натурофилософского толка.
4. *Тэй Мо* — сын Тан Хэя (у гегра второе имя — именно имя, а не фамилия, так что прервалась не династия, а традиция наименования детей в семье). В молодости проявлял себя как талантливый продолжатель дел отца и с возрастом тоже не утратил политических способностей. Но в отличие от отца Тэй Мо увлекался мекрарианством и в последние годы жизни даже ушел в монахи, уступив трон сыну. Это его увлечение способствовало расцвету мекрарианских культов с одной стороны и фактическому самоуправлению Юга под властью офицерства Брэ с другой. По счастью, в империи никогда не было сильных сепаратистских идей, и Юг остался частью империи и социально, и идеологически.
5. *Мо Юй* — в прекрасной истории династии Хэнхэй лишь этот император разительно выделяется своим, как мы бы сказали, макиавеллиевским подходом к политике. Его идеалом была просвещенная, но монолитная государственная машина и единая империя. Наиболее известное из его деяний в этом направлении вошло в историю как «Размен Мо Юя»: когда на Юге началась новая война, император долго медлил и выслал туда новые войска лишь тогда, когда основные силы местных феодалов и генералов были перебиты. Таким образом он и удержал Юг, и уничтожил фактическое самоуправление этих мест, но ценой жизней не только многих брэ, но мирных жителей. Существует точка зрения, что после этого и ряда других деяний, Небо отвернулось от императора. Доказать это невозможно, тем более что Мо Юй умер обычной для лавикандцев смертью: в 298 лет совершил самоубийство. Но опровергнуть это тоже сложно, так что в имперской историографии сосуществуют обе точки зрения.
6. *Ю Хэй* — так же иногда называется «Цветочным императором», пошел скорее в деда, чем в отца. Хотя он был неплохим императором (в частности, в его правление произошел довольно крупный морской конфликт с одним из Западных герцогств, окончившийся в пользу Лавикандии), известен не этим. Ю Хэй — один из крупнейших учителей мекрарианской школы Истинного лотоса, автор «Безмолвной сутры» и — возможно — единственный император, ставший Совершенным. Последние десятилетия его царствования империей управляли его жена и сын, но даже это для империи оказалось скорее благом, чем проблемой.
7. *Ти Хэй* — удивительно, но несмотря на принятое в доме Гегра подобие матриархата, женщина лишь один раз в истории династии Хэнхэй оказывала прямое влияние на власть — в начале правления Ти. После смерти матери Ти стал совершенно самостоятельным правителем, однако, надо признать, его мать больше думала об империи и меньше о личных удовольствиях, чем он. Однако увлечение Ти гладиаторскими боями (в первый и последний раз разрешенными на территории метрополии с момента запрета при Акси I) не слишком сильно повредило его правлению и в целом он сумел сохранить имеприю в том же виде, в каком принял от отца.
8. *Ли Мо* — пользуясь сравнительно спокойной ситуацией на рубежах империи, Ли всерьез занялся внутренними делами империи — от экономики (он первый, кто занялся планомерным поиском новых шахт в колониях) до культуры. В частности, именно он построил самые старые здания нынешнего Закрытого города и два чуда лавикандской инженерной мысли — Большой канал и Мост на остров Сан. Оба они в последствии перестраивались, но Ли принадлежит авторство самих этих идей. Кроме того при нем впервые был кодифицирован летописный свод, так что среди прочего Ли Мо считается в империи и основателем истории, как науки.
9. *Тиги Ри* — император, чьи заслуги не были по достоинству оценены в его правление. Продолжая деятельность отца он начал большую земельную реформу в Метрополии, существо перераспределившую земли старых кланов. Необходимость в такой реформе давно назрела, но несмотря на это она вызвала огромное недовольство старых землевладельцев, прежде всего брэ. Пытаясь воспрепятствовать перераспределению земель они обрушили на Тиги шквал покушений, одно из которых (в нем участвовало единовременно не меньше 600 человек) достигло успеха. Это единственный в истории империи случай, когда был убит император, от которого достоверно не отвернулось Небо. Недовольство этой высшей силы (или закона природы, если вы — читатель-фели) в течении дальнейшего года было проявлено зримо и грозно, а недовольство в народе столь сильно, что в течении года все заговорщики были схвачены и казнены. И более серьезных попыток убить душевно здорового и отмеченного Небом императора в истории империи не предпринималось.
10. *Тиги Хэй* — жестокость казней начала правления была понята и одобрена населением страны, но, как считается, не удовлетворила Небо. Засуха, продлившаяся (переходя из региона в регион) более шести лет поставила страну на грань выживания. Чудовищный голод этого периода оценивается как худший в истории Лавикандии. Но Тиги Хэй сумел вымолить у Неба прощения (или оправдал ее своим достойным правлением) и правил империей на протяжении еще столетия после этого. Тем не менее ему было ясно, что династия близится к завершению. Само правление было скорее безоблачным, но в один из дней Тиги Хэй просто исчез. Его судьба никому неизвестна. Многие гегра верят, что земля расступилась перед ним, и император ушел в нее, чтоб вернуться в трудный час. Историки предполагают, что Тиги Хэй совершил самоубийство, о котором не стали извещать простонародье.

Точный ответ едва ли когда-то станет известен. Но так или иначе династия Хэнхэй, самая долгая в истории страны, на этом завершилась.

II династия Фели - Тунхоиды

1. *Тунжи I* — единственный на данный момент случай, когда будущий император на пути к трону действительно и собственноручно убил всех прочих кандидатов на трон. Тунжи I был, вероятно, крупнейшим магом ночного круга в своем поколении и — что редкость для фели — фехтовальщиком экстра-класса. К сожалению нельзя сказать, что при этом он был хорошим правителем, однако негласно считается, что все прочие варианты были бы для империи еще хуже. В области реформ Тунжи отметился неожиданной попыткой введения дешевой государственной медицины и начального образования, но даже дом Фели воспротивился этим начинаниям.
2. *Акси II* — в отличие от отца смело может быть назван выдающимся правителем за одной важной оговоркой. Правление Акси можно разделить на две части, причем первая была заполнена бесшабашным весельем, странными выходками и разорительными социальными экспериментами. Однако после 160 лет Акси неожиданно и достаточно резко превратился в разумного и даже мудрого императора. Даже не смотря на проигранный при нем конфликт с северянами (вновь захватившими Син и острова Фантаврского моря), современные жители империи оценивают его правление хорошо. Прежде всего — благодаря отличным колониальным реформам и предупрежденному на начальной стадии бунту южных варваров.
3. *Тару I* — император, первым в истории проявивший склонность государей-фели уходить от государственных дел. После 20 лет правления Тару I фактически все свое время посвятил изучению географии метрополии, а управление страной передал своему младшему брату. Тем не менее Небо не отвернулось ни от Тару, ни от его потомков, а правление цзайсяна Ван-хэ-Туна считается историками последними мирными годами перед тяжелым временем испытаний.
4. Гау I
5. *Тунжи II*
6. *Тару II* - начиная с правления Гау I и в течении трех поколений власть в стране фактически не принадлежала императорской семье. Гау и его наследники постоянно жили в летней резиденции в Симми и редко покидали ее. Настоящая власть была сосредоточена в руках двух семей, враждовавших друг с другом — худдского рода Райн и одной из ветвей клана Сэ. В течении большей части этого периода Райны были могущественней противников, так что историки даже иногда говорят о «скрытой династии худдов». И действительно, полномочия и власть главы семьи Райн в этот период очень мало отличались от императорских. Семья он-Сэ сконцентрировала в своих руках прежде всего власть над южными колониями, которые в этот период весьма близко подошли к созданию собственного государства. Однако формально он-Сэ признавали власть императора. Кроме того они хотели занять место Райнов у подножия трона. Затяжной конфликт между двумя этими семьями полна интриг, убийств и даже небольших войн.
Власть императора была сведена к сугубо формальным мероприятиями. Культивировалась идея священной роли государя, подразумевавшей не только передачу воли Неба, но и необходимость отделить императора и его двор от простых смертных. Некоторые следы этой доктрины (например, запрет на посещение Закрытого города без особого приглашения) сохранились до сих пор. Императоры, погруженные в свои научные изыскания, кажется, нимало от этого не страдали.
Несмотря на то, что официальная историография оценивает этот период очень низки, на самом деле он имел и свои положительные стороны: он-Сэ существенно отодвинули границу на юг, Райны ввели ряд новых и довольно разумных законов. Но войны между ними, происходившие на землях метрополии, тяжело сказались на жизни подданных.
7. *Тару III* — неожиданно для всех, будучи еще молоды человеком, Тару III решил уничтожить сложившееся положение вещей. В течении пяти лет он лишил всякой власти семью Райн (в чем ему, что интересно, помог один из ее членов), а потом еще 15 лет громил войска он-Сэ на Юге. Все это далось ему непросто, однако результат был достигнут и Тару III не просто вернул себе власть, а стал одним из наиболее могущественных правителей в истории империи: его работоспособность, политическая мудрость и мастерство интриги вошли в легенды. В числе прочего он произвел полное перераспределение феодов между брэ — единственный случай в империи, когда право императора отобрать у феодала его земли и выдать вместо них другие было реализовано массово.
8. *Тунжи III* — у сына Тару III была гордость отца, но не было его ума. Продолжив реформы Тару он восстановил против себя большую часть имперской знати. Никто не знает точно, почему Небо отвернулось от него — возможно дело было в попытке ограничить доступность начального образования для худдов, или в попытке перераспределить (на манер отца) земли гегра, уничтожив при этом общину. Существуют и иные версии. Так или иначе, Небо отвернулось от императора и в возрасте 206 лет от скончался от чумы, начавшейся в империи.

Чумное междуцарствие

Чума лавикандцев отличается от человеческой чумы и скорее напоминает ту болезнь, которую мы у животных называем чумкой. Так или иначе, заразившийся ей умирает в течении самое долгое трех дней. Лекарства от нее есть, но они малоэффективны. Маги дневного круга научились лечить чуму, однако, во-первых, для этого магу нужно быть рядом с больным (что не всегда возможно), а во-вторых даже у мага дневного круга есть предел: в день он едва ли сможет вылечить больше пяти-шести человек.
Чума несколько раз начиналась в империи и, как правило, решалась введением жесткого карантина. В его пределах смертность была очень высокой, но зато за них болезнь не выходила.

Чума периода этого междуцарствия отличалась тем, что официальной власти в империи не было и в некоторых провинция карантин вовремя не был введен. Результатом стала самая сильная в истории империи эпидемия, унесшая по меньшей мере десять миллионов жизней.
Междуцарствие (а вместе с ним и чума) затянулись еще и потому, что два самых влиятельных рода империи были уничтожены при Тару III, а среди многочисленных претендентов от дома Брэ не было одного яркого лидера.

IV династия Брэ - ха-Ёри

1. *Као I* — его приход к власти многим казался компромиссным решением: междуцарствие длилось уже второй год, число погибших в войне достигло миллиона, чума спала — но только от того, что зараженные районы вымерли почти полностью. В этих обстоятельствах примирение трех кланов и восхождение семейства ха-Ёри на трон воспринималось как необходимость. Между тем Као I отнюдь не было проходной или второстепенной фигурой: это был очень умный и очень жестокий человек. Порядок в разоренной стране (после чумы мародерство и разбой процветали, а кланы продолжили войны за земли) он навел железной рукой. Попытку восстания против своей власти он утопил в крови. Некоторые историки оправдывают его тем, что в этот момент империя была близка к своей гибели. И действительно, мощные наступление Амрийской империи отбросило южные границы почти до самого побережья, морорские горцы устраивали набеги на восточные провинции (нынешний Западный Морор), флот Синского герцогства и пираты-варвары орудовали у самых берегов Метрополии. Као I не смог решить эти проблемы, но смог удержать империю. Именно поэтому сегодня он — одна из наиболее дискуссионных фигур лавикандской истории.
2. *Дано III* — из-за того, что Као I взошел на трон очень молодым, Дано III получил его в довольно зрелом возрасте. Возможно из-за этого, а так же (возможно) из-за тяжелой болезни, он никогда не покидал столицу. Но это не помешало ему войти в историю как самому великому полководцу империи после Хоэлла. В правление Дано III Лавикандия впервые серьезно столкнулась с противником, который, вероятно, не просто был ей равен, а превосходил ее в своей мощи — Амрийской империей. Кровопролитные и великие сражения на южных равнинах, в которых участвовало с каждой стороны до 800 тысяч человек, вошли в историю Лавикандии и легенды южан, а списки великих генералов того времени до сих пор разучиваются в военной академии. И хотя Дано III ни разу не командовал лично даже полусотней, его стратегическое видение позволило Лавикандии вернуть себе значительную часть южных земель.
3. *Даэ II* — цена, которую империя заплатила за возвращение Юга была очень велика. В числе прочих погибших были и двое старших сыновей Дано III. Даэ II, младший из семи Дано, унаследовал трон. Как это часто бывает в семьях брэ, Даэ был особенно близок к отцу и продолжал его идеи. Однако поскольку военными методами Дано достиг всего, о чем мечтал, Даэ сконцентрировал свои усилия на дипломатии. Он сумел заключить мир с Амрийской империей — не самый надежный, постоянно прерываемый войнами в череде буферных государств, но все же. Единственным военным походом Даэ II было нападение на остров Син. Не имея в тот момент ни сил, ни желания для его удержания, он все же безукоризненно провел высадку на остров и разбил войска нарских владык так, что в течении двухсот лет после этого они не отваживались нападать на метрополию и мешать торговым перевозкам. В целом Даэ оценивают как выдающегося правителя, хотя блеск его отца несколько затмевает собственные таланты Даэ II.
4. *Као II* — император, о котором кое-что знают даже те, кто совсем не интересуется историей. Дело в том, что Као II был не только неплохим императором, но и хорошим поэтом. Многие его стихи позже стали песнями и сейчас часто исполняются безо всякого указания авторства. В поэзии Као есть и некоторая «ловушка» - он отличался высоким чувством трагического и по стихам его может создаться впечатление, что он жил в тяжелые времена и судьба его была нелегка. В действительности это не совсем так. Период правления Као II — один из самых спокойных в истории империи. Совершив один непопулярный шаг (передача двух небольших южных провинций Амрийской империи), он обеспечил империи долгие годы мира. В отличие от отца и деда Као II уделял много внимания торговле. Примечательно, что при нем произошла первая, неудачная, попытка колонизации Восточного Морора. Неудачной она была в первую очередь из-за климата. По-видимому, в этот период в мире Лавикандии было несколько холоднее, чем сейчас. На экваториальных землях это отражалось мало, а вот перевалы в Морорских горах были подо льдом и практически непроходимы. (Сейчас там снег можно найти только на вершинах).
5. *Инау I* — хороший экономист, политик и философ на троне. Прославился он, однако, не этим, и даже не выигранной войной с Амром, а попыткой введения в империи единой религии. Это была первая и последняя такая попытка. Сам Инау и группа его советников создали некий искусственный конструкт, объединивший религиозные представления брэ и худдов в единую систему многобожия. Попытка ее насаждения среди кафа и гегра имела временный успех, однако встретила серьезное противодействие мекрарианского духовенства и не была одобрена авторитетным жречеством худдского Соб-ха-ни. Хотя существует мнение, что Небо отвернулось от Инау I, никаких фактических доказательств этого нет, и он мирно закончил свое царствование, умерев в своей постели от яда в возрасте 299 лет. Сейчас лаврикианская церковь с симпатией оценивает его деятельность, находя в ней подтверждение кризиса старых культов худдов и брэ. Объединенная коллегия жрецов, возглавлявшая новую религию, была распущена при следующем императоре.
6. *Инау II* — наследник реформатора оказался, как это часто бывает, консерватором. Он не только упразднил религиозные реформы отца, но и в целом пытался вернуть империю к положению при Дано III. Для этого он развязал войну на юге, а для войны — реформировал армию. Нынешняя армия по структуре отличается от армии образца Инау II только двумя добавлениями — драконьим флотом и туземными варварскими частями. Во всем

прочем она осталась совершенно такой же. Он же, кстати, первый уравнял военных с государственными чиновниками — до того система рангов у них отличалась.
7. *Као III* — Инау хотел оставить империю своему младшему сыну в обход страшего. Юридически так и произошло, и Као III был коронован. Однако его старший брат, Тун, так же объявил себя императором и так же был коронован другой группой хозяев боли. Это единственный случай в истории Лавикандии, когда существовали двое императоров одновременно. Принято считать, что законным из них был Као III, но его права поставлены под сомнение законами Тая II, по котором в династиях брэ всегда наследует старший сын. Као и Тун устроили войну, но после полугода сражений решено было устроить поединок. На нем Тун убил Као, после чего, по-видимому, Небо окончательно отвернулось от него (если было к нему до того момента как-то склонно): убийство младшего брата — нешуточное нарушение традиций дома Брэ. Спустя два года правления (обычно считающихся междуцарствием) группа из 18 верных памяти Као III воинов убила Туна в его собственном замке и при этом сама полегла до последнего человека.
На это династия ха-Ёри, а вместе с ней и период «Средней империи» завершился. Правление ха-Ёри, несмотря на невеселое окончание, считается одним из самых блестящих в истории империи. Иногда историки выделяют его в особый «предклассический период» из-за идейной близости к постлаврикидским династиям.

III династия Фели — Тинихиды
Падение династии ха-Ёри сопровождалось худшим военным поражением в истории империи: Амрийская империя стремительным рывком завоевала примерно три четверти южных территорий. Сама потеря Юга для империи коллизия довольно частая, но лишь в этот раз враг зашел так далеко, что уже снаряжал флот для высадки в метрополии.
Это, однако, имело и положительную сторону. Перед лицом столь серьезного противника политические дрязги были не уместны. Благодаря тому, что все это хорошо понимали, приход к власти Тини I был легким и бескровным.

1. *Тини I* — имперские историки не без оснований считают, что Тини I был единственным профессионалом, сидевшим на троне. Империи не знакомы идеи профессиональной политики или политологии, однако Тини, специалист по истории политики, финансов и управления, подошел к этой границе ближе, чем кто либо. Существует расхожее мнение, что он был лее. Это очевидно не так (лишь ректор может стать императором, ректор всегда фели; более того, известно, что Тини был магом рассветного круга), но его одаренность в области науки была действительно очень велика. Кроме того Тини отличался полезным и не таким уж редким среди фели качеством: хорошо понимал границы своей компетентности. В его правлении армией командовали хорошие стратеги-брэ, а чиновным делом занимались грамотные бюрократы худды. В результате он сумел не только отразить атаку Амрийской империи, но и вернуть империю на Юг, восстановить страну после междоусобных войн и оставить казну в плюсе.
2. *Алу I* — достаточно частый случай, когда император фели лишь царствует, а правят его советники достиг своего апогея в правление Алу I. Однако вопреки обыкновению, империи это пошло на пользу. Возможно потому, что соправителями Алу были его братья. В то время как он сам жил запершись в императорском дворце, Аби-ри-Хор выполнял функции цзайсяна и создал труд «Искусство политических выгод», предельно циничное, но очень здравое руководство правителя, ставящее выгоду выше этики. (В отличие от трактата Даэ I «О пользе» эта работа до сих пор пользуется популярностью). Третий брат, Дими-ри-Хор проявил необычные для фели способности стратега. Достижения трех этих соправителей были достаточно велики, однако остается открытым вопрос, существовали ли все трое на самом деле. Не исключено, что по крайней мере Алу I и Дими-ри-Хор — один и тот же человек. Ответ на этот вопрос теперь уже никому не известен. Но так или иначе правление Алу I оценивается как успешное и благополучное.
3. *Паир III* — руководствуясь не то принципами Аби-ри-Хора, не то собственными идеями о власти (выраженными в труде «Небесный мандат»), Паир III первым в империи поднял на официальный уровень две доктрины, которые активно использовались его преемниками и отчасти используются до сих пор. Во-первых, он мечтал о полном контроле над подданными, но при этом осознавал невозможность установить его силой. Решением стало создание Тайного управления. Никогда со времен Паира III оно не достигало такого размаха и, главное, никогда в нем не было такого количества агентов, выступавших даже в жизни под чужими именами и ролями. Их деятельность способствовала если не полной власти, то почти абсолютной информированности императора обо всем, происходящем в стране. Вторая идея была идеей «передачи небесной силы». Все пайцзы чиновников, до того бывшие обычными удостоверениями, начинают рассматриваться как отражение личной печати государя. Защита Неба таким образом переходит отчасти на любого чиновника страны. До того этот механизм (вполне реально работающий!) распространялся лишь на наиболее значимых военных офицеров. Существовало мнение, что Небо может быть оскорблено подобной «растратой» своих сил, но этого не произошло.
4. *Алу II* — хотя лавикандские историки считают, что именно с Алу II начался закат династии, на событийном уровне это было выражено мало. Система, построенная Паиром III работала без сбоев, а у Алу II (хотя он и интересовался больше теорией магии, чем политикой) хватало сил и желания контролировать ее. Сыграл свою роль и разумный выбор советников. Фактически при Алу II империя развивалась на уровне финансов и благосостояния подданных.
5. *Тини II* — а вот при сыне Алу негативные стороны существующей системы стали проявляться сильней. Для постоянного контроля над сложной и очень могущественной системой ведомств и, прежде всего, Тайного управления, требовались таланты Паира или хотя бы здравость ума Алу. У увлекающегося Тини II поначалу не

хватало понимания (так, например, он пытался распустить ТУ и — неслыханный в истории империи случай — не смог этого сделать), а затем — рычагов влияния. Бюрократическая система продолжила работать и в скором времени именно она руководила страной. «Ненужные» приказы Тини II просто игнорировались. Однако чиновничество недооценило авантюризм и смелость императора: создав под видом церемониальных войск первый полк Гвардии (в последствии — «Крыло бури») и лично командуя им, он физически уничтожил большую часть бойцов ТУ. Управление было разгромлено, вместе с ним поражение потерпела и ведомственная система в целом. В течении последних восьмидесяти лет своего правления Тини управлял страной полностью практически упразднив всю бюрократию (кроме провинциального управления, ВОТ, судей и ирригационных служб). Вместо нее он использовал сложную систему специалистов-экспертов. Благодаря невероятной работоспособности самого императора и его свиты, а так же огромным финансовым влияниям империя выдержала эти восемьдесят лет.
6. *Мос I* — к счастью для империи и несчастью для Тини II, его наследник меньше всего хотел продолжать эксперименты отца. Ведомственная система управления и худдская меритократия были восстановлены спустя несколько месяцев после прихода Моса I к власти. Но это не было просто восстановление прежних идеалов. Мос существенно пересмотрел устройство ведомств, ослабил (относительно Паира III) ТУ. Кроме того он сохранил императорскую гвардию, хотя и существенно урезал полномочия гвардейцев, сделав их просто сверхэлитной воинской частью (при Тини II они использовались как представители императора на местах, имели право судить и даже, в некоторых случаях, устанавливать новые законы). Правление Моса I было весьма благополучным, а его девиз «Золотое время» стал расхожим лавикандским термином, обозначающим любой спокойный и зажиточный период жизни страны. Так часто называют и период правления Лавика III.
7. *Тару IV* — последний император династии оказался все же подвержен неизбежному бичу всех правителей лее: собственная тема исследований (физиология человека) оказалась для него интересней, чем империя. Нельзя сказать, что он был плохим императором, но к управлению страной он относился как к важному, нужному, ответственному, но крайне неприятному делу. В физиологии человека он достиг больших успехов, но — по иронии судьбы — написавший три великолепных трактата о беременности сам оказался бесплоден. Конец его правления и конец династии был столь очевиден, что клановые войны за право наследования начались за три года до его самоубийства (произошедшего в 302 года, что не так уж плохо для лавикандца). Существует мнение, что Тару IV хотел достичь бессмертия, став великом врачом. Существует так же мнение, что он добился успеха, но так ли это — вопрос спорный.

История: классический период

Явление Пророка
Следующее междуцарствие не обещало ни большой кровавости, ни больших неожиданностей. Все ожидали, что к власти придет династия Брэ. Единственной интригой был начинавшийся в пустыне Соб религиозный конфликт. Сейчас о нем обычно говорят как о «последних конвульсиях старых худдских культов». В действительности никто не может сказать, как бы он завершился. Среди сподвижников пророка в последствии было немало харизматичных худдов с религиозным прошлым, так что, возможно, они имели шансы прийти к власти и сами.
Так или иначе, этого не произошло. На востоке страны в самом начале междуцарствия высадился Пророк и избранник Господа Лаврик. Спустя год, примирив худдов и победив (отчасти против воли) двух из трех конкурентов-брэ Пророк короновался под именем Лаврика I.

II династия Худдов – Лаврикиды
1. *Лаврик I* — хотя после коронации (описанием которой кончается третья книга Писания) Лаврик много занимался религиозной деятельностью, он все же преимущественно выступал в роли императора. Не известно ни одного достоверного чуда, совершенного им после коронации, главой церкви он себя так же не считал, создав из доверенных лиц Совет девяти. Зато как император он занимался реформами в области финансов, насаждением законов на границах империи, реорганизацией худдского сообщества и оформлением судебной системы, сильно запутавшейся со времен Тая I. Преждевременная смерть Лаврика I от рук (предположительно) религиозного фанатика не позволяет современным историком судить об успешности многих начинаний Пророка. Но во всяком случае можно уверенно сказать, что это был далеко не худший правитель в истории империи.
2. *Корд I Сын* — в доме Худдов, как и в нашем мире, есть шутка о том, что на детях великих господь отдыхает. На самом деле нельзя сказать, что Корд I был таким уж плохим императором. Просто он был им очень недолго и в качестве правителя совершил важнейший и вернейший поступок, на который был способен: отказался от власти, добровольно передав ее V династии Брэ. Детей Корд не имел и прямой род пророка таким образом пресекся, хотя до сих пор можно проследить его родню по линиям детей от наложниц.

Короткая династия Лаврикидов не кажется сильно повлиявшей на историю империи. Происходит это только от того, что в рамках этого короткого описания невозможно передать тот переворот, который Пророк совершил в жизни империи. Прежде всего он дал дому Худдов единство и основу для власти. До пророка, за 14 тысяч лет, лишь одна династия Худдов сумела прийти к власти. За 6 тысяч лет после него таких династий было две — столько же, сколько Брэ и больше, чем Фели. Еще важнее то, что Пророк перевернул лавикандские культурные нормы и позиции. Он повлиял не только на ставших лаврикианцами худдов и брэ, но даже на фели. Такие принципы его философии как учение о благородном муже и его качествах или учение о превосходстве помысла над обстоятельствами сейчас вошли в плоть и кровь всех жителей империи. После него империя не могла быть такой,

какой была прежде. Поэтому и период истории начиная с правления Пророка называют классическим. Считается, что именно в этот момент империя достигла своего расцвета.

V династия Брэ - ини-Тодза

1. *Ва I* — отец императора Ва, Ат-ини-Тодза, был ближайшим и лучшим другом Пророка. На протяжении многих лет он выполнял функции цзайсяна, а при Корде I в какой-то момент фактически правил страной. Хотя он дожил до отречения Корда, но отказался садиться на трон — ему было уже 294 года. Поэтому коронован был его сын, талантливый полководец и истовый лаврикианец Ва. Его правление, в принципе неплохое для империи, имеет особенное значение для дома Брэ. Именно Ва решил, что лаврикианские принципы, созданные пророком специально для брэ, должны быть приняты этим домом — любой ценой. Резня, к которой это привело, как пишут в романах, заставила империю содрогнуться. Раскол произошел там, где никто его не мог представить — в самом жречестве брэ, среди Хозяев боли. Одни приняли идеи пророка (во многом развивавшие уже имевшиеся принципы умеренности и самоограничения). Другие отстаивали право брэ «примириться с безумием», оставить амок не постыдной слабостью, а силой брэ. В первый раз в доме Брэ линия вражды прошла не по границе кланов, а внутри их. После трех лет кровавой войны сторонники Пророка (и нынешней идеологии дома) победили. Ва, лично участвовавший в боях, не только выжил, но и спокойно правил до 300 лет. Несмотря на безусловно положительную оценку нынешних идей многие брэ скептически относятся к личности этого императора: они считают, что эту проблему можно было решить поделикатней.
2. *Тин I* — по прозвищу «Южанин». Как и многие в роду ини-Тодза, Тин I был прекрасным бойцом и неплохим командиром. Но никто не любил войну так, как он. Почти все время своего правления Тин I провел не в столице, а командуя войсками далеко на Юге. Существенно раздвинуть границы империи ему не удалось, но все же он был толковым полководцем и высоко оценивается традиционной историей дома Брэ.
3. *Као IV* — в отличие от отца Као IV фактически не покидал дворцового комплекса. Существует мнение, что он боялся покушений — действительно, в молодости на него устроили целую охоту сторонники старых культов Брэ и Худдов. Вероятней, однако, что Као IV выбрал такую линию поведения не из страха, а из желания утвердить свою власть. Он хотел продемонстрировать империи сакральность императорской власти, заставить всех почувствовать его, Као IV, высшей силой. Надо сказать, что во многом ему это удалось. Именно к периоду его царствования относят обычно возникновение первых лаврикианских имперческих сект. Правление его было чрезвычайно жестко, но все же не жестоко: император поставил себя не выше закона, а на место закона — он никогда не миловал, но казнил лишь за те проступки, которые карались казнью по уложениям периода Пророка. Именно он, по-видимому, уничтожил последние серьезные остатки худдских охотничьих культов и старой мистики брэ. Все что было после этого — лишь маленькие и слабые группы. Худдские культисты окончательно исчезли в правление III династии Худдов. Аналогичные группы брэ встречаются до сегодняшнего дня, но крайне малочисленны.
4. *Тин II* — вероятно, самая романтическая фигура лавикандской истории. Из всей династии он, безусловно, был самым талантливым полководцем — еще при жизни отца разбил на Юге мощное наступление варваров и первый придумал, как использовать в военном деле драконов. Взойдя на престол он несколько закрутил гайки (что объяснялось голодом и волнениями гегра), но все же сохранял при этом разумную меру. Однако в 180 лет он неожиданно для большинства отказался от трона и покинул дворец. Остаток жизни он прожил частным лицом. Существует несколько версий того, почему он это сделал. Самая вероятная с точки зрения фактов при этом наиболее невероятна: считается, что Тин II страстно влюбился, но не в даму-брэ, а в даму-фели. Однако женится на ней он, очевидно не мог, да и вообще лавикандская традиция жестче, чем междомовые связи осуждает разве что некрофилию. Небо безусловно отвернулось бы от Тина II, так что он покинул трон, чтоб спасти династию. Очевидно, возлюбленная не ответила ему взаимностью, так что доживал жизнь он отшельником и кузнецом. Вторая по вероятности (и гораздо более реалистичная) версия гласит, что дело было в придворных интригах и мистическом складе характера Тина II. Соответствующие высказывания императора трактуются в рамках этой версии как тонкие аллегории.
5. *Тин II*I — его сын, взошедший на престол в 85 лет, не проявил политической мудрости отца и жестоко подавил последние бунты. Несмотря на недовольство населения и большую непопулярность он все же успешно правил, воевал в Западном Мороре (отразив самое крупное в истории нашествие горских племен) и провел неплохие финансовые реформы. Во всяком случае он вывел страну из голода. Тем не менее в литературно-легендарной традиции империи он выступает как самая мрачная фигура после однозначных тиранов вроде Даэ I или Паира III. Считается, что Тин III приказал убить собственного отца за то, что тот опозорил трон, расправился с младшим братом и цзайсяном, пытавшимся его остановить. Если Тин II — герой романтических новелл, то Тин III — трагедий в шекспировском духе. Возможно, впрочем, что как и шекспировские трагедии, это пьесы рисуют его слишком уж черными красками.
6. *Ва II* — после смерти Тина III встал вопрос о наследовании. Детей у императора не было, младший брат давно погиб (официально — на охоте). Междуцарствие не началось лишь потому, что на престол был выдвинут племянник покойного правителя, Ва II. Подобное наследование не противоречит законом империи и нет никаких причин считать, что Небо отвернулось от династии. Ва II был неярким, консервативным правителем. Тем не менее в народе его любили. По-видимому, он был хорошим дипломатом и не претендовал на всевластие. При нем впервые обрела большую светскую власть лаврикианская церковь и, в очередной раз, бюрократичесий аппарат.
7. *Оро I* — сын Ва II, Оро I был сумасшедшим. Факт это бесспорный. Вопрос о том, как столь очевидно страдающий маниями человек взошел на престол остается открытым. Надо отметить, что голоса и навязчивый бред совершенно не помешали ему стать гениальным фехтовальщиком, а бредовые в своей грандиозности идеи

отлично могли быть реализованы — все-таки он был императором. Так, например, он выстроил систему маяков по всей империи, нынешний дворцовый комплекс (он мало изменился с тех пор) и окружил Внутренний город столицы титаническим Храмом, Генштабом и Институтом — так же существующими до сих пор. Все это однако затребовало колоссальных капиталовложений и закономерно закончилось громадным восстанием. Худдский лаврикианский чиновный аппарат впервые в истории (и в последний раз в адрес императора) выдал мятежникам «мандат на восстание». Война длилась полтора года. Сам Оро I был убит в бою, причем ни один воин уже не отважился сразиться с ним: его убило смертельное проклятие. Но и это стало возможным лишь потому, что Небо отвернулось от него.

V династия Фели - Гобахиды

1. *Гобар I* — свержение Оро I не возымело немедленного целительного эффекта. Хотя дом Брэ был лишен возможности поставить своего кандидата на трон, кланы активно поддерживали и претендента от худдов и — редкий случай в истории империи — сразу двух претендентов от фели. После почти полуторагодичной войны к власти пришел молодой маг круга свершений Габор I. Историки, однако, считают, что реальная власть была сконцентрирована в руках цзайсяна Чан-го-Кая. Наиболее весомой причиной, по которой сам го-Кай не сел на трон были его способности к магии закатного круга: к этому моменту лаврикианские предубеждения против некромантии широко распространились среди худдов и брэ. Пока го-Кай занимался реформами экономики (находившейся после Оро I в колоссальной яме), Гобар I совершил одно из важнейших деяний в религиозной истории Лавикандии. Он запретил миссионерское обращение в веру тех, кто родился в семье иноверцев. Таким образом процесс «лаврикианизации» населения империи фактически ограничился худдами и брэ. При следующей закон был отменен, но все же именно он прервал победное шествие лаврикианства и сохранил статус мекрарианства как крупнейшей религии империи.
2. *Ула I* — продолжая политику своего отца и го-Кая Ула I сконцентрировал свои усилия на экономике. Однако демографическая ситуация начала улучшаться, дом Брэ залечил свои раны, и возникла необходимость вновь дать ему возможность проявить себя. Для достижения этой цели Ула I развязал довольно крупный конфликт на Юге и обрушился на Морорских горцев. И если война на Юге закончилась при жизни императора, то Горные войны безуспешно продолжались четыреста лет и унесли массу жизней как с той, так и с другой стороны. Результатом их стало ограничение возможностей горских племен — до того горцы, случалось, доходили до Тагейна и даже западного побережья Морора. С этого момента их грабежи ограничиваются близлежащими провинциями и перевалами. Интересно, что Ула I в отличие от своих отца и сына был убежденным атеистом.
3 *.Ашу I* — некоторые историки оценивают его как самого великого императора всех времен. Другие, напротив, считают его человеком почти безвольным и приведшим империю к неслыханному доселе краху. Обе позиции имеют свои основания. Ашу I, как и его дед, был магом круга свершений и чрезвычайно религиозным мекрарианцем. Кроме того он был восьмым сыном своего отца и пробился к трону с большим трудом — прежде всего за счет замечательных полководческих способностей. Однако прославился он не захватом в молодости Осского царства и даже не военными реформами, а сугубо мирными делами. Ашу I пытался построить идеальную империю в своем понимании: по всей стране были открыты бесплатные больницы и гостиницы, восстановлены дороги (некоторые из построенных Ашу трактов используются до сих пор, но, конечно, обновлялись). Жестко запрещен был детский труд, практиковались бесплатные раздачи лекарств. Худдские императорские училища и академия при Генеральном штабе были переведены на бесплатное обучение (училища в последствии вновь стали платными, академия — нет). Все это горячо одобрялось жителями и принесло много пользы, однако истощало казну. Еще худшим бедствием для нее оказалась редкая для дома Фели, а особенно для фели (а не лее) религиозность Ашу. Его пожертвования на мекрарианские храмы были столь велики, что в какой-то момент ведомство финансов просто отказалось их выдавать. Последние годы царствования Ашу I он был фактически отстранен от управления страной. Осуществляли это управление трое его сыновей.
4. *Садиши I* — старший из сыновей Ашу, формально унаследовавший трон. Проблема, однако, заключалась в том, что на самом деле он управлял только территорией метрополии. Двое его братьев поделили между собой Южные и Морорские колонии. Впервые в истории Лавикандии возникла реальная угроза падения империи и создания трех самостоятельных государств. Формально младший братья Садиши считались соправителями и имели титулы «Ока императора», однако в действительности император не имел за пределами метрополии никакой власти. Раскол продлился почти 180 лет, один из соправителей Садиши успел даже передать власть своему сыну. Однако имел раскол и свое положительное в исторической перспективе значение — так, например, именно тогда началось серьезное освоение Восточного Морора.
5. *Ашу II* — объединение страны непосредственно связано с именами Мору-би-Ула (того самого сына сопровителя) и его полководца-брэ Уйа-хи-Ирона. Пользуясь ресурсами южных колоний вместе они сумели разгромить сначала непосредственно наследника Садиши Ашу II, а потом и правителя Морора. Однако принц Ула так и не сел на престол, а Ашу II не сумел сохранить (а может быть даже не успел завоевать) доверие Неба, пошатнувшееся в правление его отца. Династия Гобахидов пала, но при этом империя находилось в очень неплохом положении, на которое трудно было рассчитывать еще за двести лет до того.

III правление Худдов - Варсиды

1. *Варсо I* – приход династии Худдов был закономерен. Если до пророка этот дом редко поднимался к вершине власти и несмотря на это плотно контролировал чиновную сферу, то пророк и лаврикианство сделали дом Худдов монолитной силой. С этого момента худды больше никогда не становятся «номером три» в имперской политике, а,

напротив, всегда конкурируют с фели и брэ на равных. Кроме всего прочего религия объединила худдов и брэ так, что при прочих равных кланы более склонны были поддержать худдского претендента. Личность самого императора Варсо достаточно малоизвестна. Ясно, что он происходил из знатной семьи Белой кости и был в молодости очень набожен. К власти его по сути привела церковь и в обмен получила абсолютное всевластие во всех своих делах. Культ святых разросся до максимальных пределах, богатство церкви могло конурировать с императорской казной, инквизиция выполняла значительную часть функций ТУ, а храм Пророка стал самой влиятельной организацией страны. При этом основное внимание концентрировалось, конечно, на худдах и брэ, в то время как остальные дома существовали в относительном спокойствии.
Все это не могло не кончится конфликтом, и в середине правления Варсо I начались религиозные войны. Продолжавшиеся пять лет они вылились в одну из самых страшных гражданских войн в истории страны. Наконец консервативная сторона «пу», поддерживавшая богатую и сильную церковь победила и почти поголовно вырезала реформаторов-нестяжателей «плам». Однако нанесенный ими военный и идеологический урон был так силен, что с этого момента церковь постепенно сама отказалась от большей части своих привилегий, уничтожила роскошь в храмах и «забыла» о святых. Только в «наше время» роскошь и святые начинают постепенно возвращаться назад, что встречает большое противодействие внутри самого духовенства.
Император Варсо несмотря на все это достаточно спокойно и уверенно правил страной даже в годы незатронувшей большую часть населения гражданской войны. Дождавшись ослабления церкви он взял власть в свои руки и достиг не малых успехов — прежде всего финансового плана. Однако наиболее он известен не этим, а тем, что по никому неизвестным и непонятным причинам Варсо в здравом уме и полном сознании дожил до 374 лет, т. е. прожил почти на четверть более долгую жизнь, чем кто бы то ни было из лавикандцев исключая только бессмертных-лее.
2. *Роше I* — сын Варсо, Роше I, прозванный Благочестивым, действительно отличился в основном своей религиозностью. Существует мнение, что он был приверженцем учения «плам», однако если это и так, он никогда не произносил еретических мыслей открыто. Более того, ряд его теологических трудов оценивается церковью очень высоко. Несмотря на свои религиозные убеждения он дал добро на военную колонизацию Восточного Морора и его сподвижник, генерал Као, провел едва ли не самую блестящую военную компанию в истории Лавикандии.
3. *Ригор II* — правитель, прославившийся не только как император и полководец, но и как социальный философ, образец «Благородного мужа». Император был требователен прежде всего к себе, однако жестоко карал и других. Среди прочего считается, что при нем коррупция в чиновном аппарате была меньше, чем когда-либо в истории. При всем том Ригор фактически не применял мер массового устрашения, а добивался результатов прежде всего подбором наилучших кадров на нужные должности.
4. *Лонар II* — известный как великий завоеватель, хотя сам он строго говоря войсками не командовал никогда в жизни. Тем не менее именно при нем к империи окончательно был присоединен остров Син (и с тех пор из состава страны не выходил), была проведена тяжелая, но успешная война на Юге. Был подавлен и мощный мятеж брэ в метрополии, возникший из-за слухов, что Небо отвернулось от Лонара II. Его победа красноречиво убедила всех, что это не так, а в качестве финального «доказательства» Небо защитило Лонара от прямого удара по его ставке магией круга Свершений.
5. *Ланис II* — его сын, однако, не был столь успешен. Его военные походы на Юге позволили империи сохранить свои земли, однако большего он достиг дипломатией. Сказать о его правлении много достаточно сложно, потому что в 176 лет Ланис II покончил с собой. Причины этого достоверно неизвестны. Существует мнение, что он был смертельно болен. Так же иногда высказываются предположения, что он был убит своим сыном, однако они — безусловный вымысел.
6. *Лавренций I* - тем не менее сам факт возможности таких предположений достаточно красноречив. Лавренций I действительно был человеком чрезвычайно сомнительным. Для худдского императора, формально к тому же являющегося лаврикианцем, он вел себя совершенно не позволительно. Не говоря уже о многочисленных политических убийствах, совершенных по его приказу, о пяти его женах, двух из которых он казнил, а прочих отправил в монастыри, в упрек ему нужно поставить одно безусловное преступление: убийство собственного сына, который в силу своего тридцатилетнего возраста никак не мог угрожать власти Лавренция. Считается, что Небо отвенулось от императора именно после убийства невинного ребенка, хотя возможно, что причиной послужило прямое оскорбление этой Силы: в какой-то момент Лавренций назначил специального чиновника для отправления императорского культа Неба, чтоб освободить свое время от докучных занятий. В результате этого Небо продемонстрировало свою волю более прямо, чем когда-либо: Лавренция I убило молнией.
(Нельзя не заметить, что возможно это является аллегорий — свидетелей у смерти императора почти не было, и многие историки придерживаются мнения, что причиной смерти послужил бунт Радужного полка императорской гвардии).

История: современный период

Регентство Лока

Вайа-Ма — долгое правление Лавренция I и его странная смерть поставили империю в сложное положение. С одной стороны она оставалась чрезвычайно могущественным государством, простиравшимся от острова Син на севере до хребта И-мэй на юге. Чиновный аппарат готов был исполнять свои обязанности, боеспособность армии оставалась на высоте. Но при всем том в империи просто не было стоящего претендента на перстол. Худды-геоманты говорили, что Небо в первый — и в последний на данный момент — раз отвернулось не от династии, а от

империи в целом. Легенды и летописи этого времени, совершенно недавнего по меркам империи, полны странностей.
В критической ситуации главы всех домов империи отказались выбирать императора. Император — не выборная должность, его определяет Небо. Чтоб избежать двусмысленности, был определен Регент, временный правитель страны. Во время любого междуцарствия такой регент есть, однако как правило это цзайсян (первый министр) покойного императора, и власть его редко длится больше полутора-двух лет. В этот раз регентство продлилось три десятилетия, и на место правителя страны был поставлен лока Вайа-Ма. Выбор лока был обусловлен тем, что только лока гарантировано отдал бы трон при появлении нового императора (были, конечно, и иные, более очевидные экономические и политические причины).
Правление Вайа-Ма — не самое счастливое время в истории Лавикандии, но сам он в этом, в общем не виноват. По мере своих сил и замечательного даже по меркам лока ума он пытался управлять страной, которая потеряла свой основной ориентир.

VI династия Брэ - ван-Пэ
1. *Мара I* — прежде всего нужно учитывать, что 30 лет для Лавикандии — срок совсем небольшой. «Междуцарствие лока» длилось дольше, чем любое другое, 30 лет. За это время не успело смениться поколения. Но успели вырасти дети. Одним из таких детей был Мара-ван-Пэ, которому в год смерти Лавренция I было 40 лет, а в год воцарения — 70. За вычетом воцарения Хоэлла I, это, вероятно, единственный случай в истории империи, когда на трон претендовал только один человек. Тем не менее отмеченность Мары I Небом была очевидна (среди наиболее известных его свойств была способность определить имя человека, которого император до того никогда не видел). Его приход к власти был совершенно беспрепятственным, и в отличие от многих других основателей династий, он действительно был хорошим императором. С другой стороны свою роль играла и его безусловная популярность в народе. Он сумел восстановить империю и даже поднять ее на новый уровень своими экономическими реформами. С другой стороны именно с ним связана наибольшая активность секты «имперцев», считающих его наиболее чистым воплощением качеств государя.
2. *Ва III* — сын Мара не отличался его совершенствами. Впрочем, возможно, что и отличался, но никто не смог этого оценить. Годы его правления пришлись на довольно серьезный военный конфликт на Юге, в следствие которого владения империи там ограничились нынешними границами республики Тейн (и оставались таким до Лавренция II). Ва III лично командовал операциями на линии фронта и в конце войны был захвачен в плен. Это единственный раз в истории, когда император Лавикандии был захвачен в плен. В плену он был убит. Тело его удалось отбить (это сражение так и называется «Битвой за тело Ва» и до сих пор является самым крупным сражением, в котором принимали участия лавикандские войска).
3. *Мара II* — командовал войсками в этой битве Мара II. Ему было 62 года. Победив в этой битве он, в общем, победил в войне и сумел сохранить за империей оставшиеся южные земли. Всю остальное время своего очень долгого правления (почти 240 лет) он занимался укреплением границ империи и ее внутренней жизни. Особенно прославился он двумя вещами: развитием аграрной сферы империи и активизацией в колонизации Восточного Морора. Именно при нем был основан Тагейн, столица этого протектората, и многие другие местные города.
4. *Нрайва III* — прежде всего нужно сказать, что именно при этом императоре, жившем чуть более тысячи лет назад, установилась та политическая география, к которой привыкли нынешние лавикандцы. На западе была создана Фантаврская империя (хотя нынешний император Михель II сел на ее престол несколько позже, в правление Умэ I). На севере Уолш и Нар окончательно закончили свое объединение. Амрийская империя (вернее будет сказать Новая амрийская империя, возникшая взамен существовавшей в тех же местах тысячелетия назад) пала — в том числе и под ударами Нрайвы. На ее месте возникло множество новых государств. Сам Нрайва был прежде всего полководцем и провел в войнах почти всю свою жизнь. Он воевал на Юге с амрийцами, в западных и северных морях — с фантаврцами, давил мятежи восточных морорцев, гонялся за пиратами в Морорском море и планировал высадку в Наргейле, но умер, не дожив до нее. Существует легенда о том, что приняв «последний яд» он потребовал надеть на себя тяжелые доспехи, вытащил меч из ножен и умер стоя в фехтовальной позиции.
5. *Умэ I* — человек совсем иного рода, нежели его отец. Первое, что он сделал взойдя на трон — сократил военные расходы страны (для императора-брэ шаг весьма необычный). Он ввел нынешнюю систему имперских монополий, развивал мануфактуры и вообще по своему стремился толкать империю к прогрессу. Надо признать, что ему это почти не удалось. Считается, что именно он заключил негласный мир с синдикатами и закрыл глаза на существование дома Апоте. Не то, чтобы предыдущие императоры этого не делали — но именно Умэ I фактически сделал это негласной политикой империи. Ему приписывается крылатая фраза, давно используемая в империи в иносказательном ключе: «Если кафа нельзя убить, с ними нужно объединиться».
6. *Трау III* — племянник Умэ по линии старшей сестры. У самого Умэ детей не было, но Трау он объявил наследником задолго до смерти. Выбор этот был удачным: хотя Трау не совершил каких-то особенно великих деяний за время своего правления, он вошел в историю империю в очень симпатичном качестве: как самый добрый из правителей в истории. Его принято сравнивать с императорами династии Хэнхэй, хотя он отличался от них уже тем, что был лаврикианцем (не говоря уже о доме). Трау III собрал в себя все архетипические качества «хорошего брэ» - добряк, весельчак, сладкоежка. Объективная история говорит нам, что он действительно был человеком очень добродушным, но к тому же еще умным и великолепным дипломатом. Последнее качество позволило ему заключить самый удачный мир со времен Пророка: так в результате второй (и последней крупной) войны с Фантаврией Лавикандия получила в свое распоряжение Терлесский архипелаг.
7. *Умэ II* — последний император династии ван-Пэ едва ли рассчитывал стать таковым. При нем империя не

переживала никаких катаклизмов, сам он был любим народом и судя по всему Небо благоволило ему во всем: Умэ отличался завидным здоровьем, был дважды счастливо женат, славился как хороший боец и даже писал очень неплохие стихи. Финансы империи при нем пришли в отличное состояние, крупных войн не случалось (если не считать крупного восстания в Восточном Мороре, разгоревшегося в конце его жизни). Однако в одном Небо отказало Умэ, а может так причудливо распорядился случай, но у него не было сыновей. Пять дочерей, но ни одного сына. Восприняв это как знак свыше, Умэ II отказался выбирать себе наследника и от имени всего своего рода отрекся от престола. Сам он, однако, правил до смерти. Существует легенда (она очень популярна в современной Лавикандии), что Умэ лично передал свою корону Лавику I, первому императору ныне правящей династии. Но никаких подтверждающих эту историю фактов не существует.

IV династия Худдов — Лавикиды (так же - Династия Ла)

1. *Лавик I* — пришедший к власти основатель династии Лавикидов (так же называемой династией Ла) был до того главой не самого крупного и влиятельного, но очень старого рода из Белой кости — своеобразной военной аристократии дома Худдов. Междуцарствие продлилось всего три месяца, в единственном крупном сражении Лавик I разбил претендента от дома Фели и легко занял престол. Более серьезной проблемой для него стало подавление крупного восстания в Восточном Мороре, начавшегося еще при Умэ II и вошедшего в историю под названием «Мятежа пятидесяти тысяч». Восстание было подавлено, однако стало единственным из подобных ему, добившимся какого-то успеха: спустя несколько лет после победы Лавик I сформировал первые в истории войска из морорских ополченцев, служившие на Юге. Ветераны этих войск смогли получать «полугражданство» - ограниченные права жителей подданных империи. Лавик I не был особенно яркой фигурой, но при нем империя жила легко и слажено, что особенно заметно на фоне проблем двух последующих правителей. Негласно считается, что именно на Лавика I ориентируется нынешний император в своей политической линии.
2. *Лавик II* — наиболее почитаемый из всех императоров этой династии и действительно исключительная в своем роде фигура. Связано это прежде всего не с его политикой, а с его философией и богословием: он написал ряд трактатов, которые чрезвычайно высоко оцениваются Лаврикианской церковью. Правителем он тоже был неплохим и затеял, например, масштабные реформы флота, а главное — приложил много усилий к организации регулярных воздушных частей, что только и позволяет империи пока оставаться наравне с Фантаврией. Однако период его правления сопровождался рядом серьезных неприятностей: серьезной войной в горах Морора и — главное — очень серьезным кризисом в отношениях с северными варварами, который привел к тяжелой и очень дорогой войне на море. Хотя это редко говорится в официальной лавикандской историографии, война эта по большому счету была империей проиграна: остров Син перешел если не под двойную юрисдикцию, то по крайней мере стал явной зоной влияния Соединенного королевства Уолша и Наргейла, а казна оказалась на грани катастрофы. Помимо всего прочего случилось и большое восстание на Юге. Восстание это было подавлено, но оказалось предтечей куда более серьезных событий. Те из ныне живущих персонажей, которым 260 лет и больше, могут немного помнить правление Лавика II — он умер 202 года тому назад.
3. *Лавренций II* – сравнительно недолгое, восьмидесятилетнее правление отца нынешнего государя можно условно разделить на две части. Первая, продлившаяся около пятидесяти лет, характеризовалась в общем довольно большими успехами. Экономика пошла на поправку, флот начал отстраиваться после войны с северянами. Остров Син (усилиями в основном ТУ и Военной разведки, а не регулярных войск) вернулся в полное распоряжение империи. Проблемы в Морорских горах были решены рядом предельно и даже необычно по имперским меркам жестоких, но чрезвычайно эффективных операций армии и спецслужб. Именно в этих операциях сейчас видят «первый звоночек» позднего Лавренция. До конца не известно, сошел ли он с ума изначально в районе 300 года правления династии Ла или же это произошло позже, но сам факт сумасшествия сейчас не оспаривается даже самыми официальными хроникерами. Об этом вопросе просто предпочитают умалчивать.
Так или иначе, около 300 года политика Лавренция достаточно серьезно изменилась и перешла в фазу активного давления. Простое население империи ощущало это в основном за счет повышения налогов, однако образованные верхи оказались под очень сильным ударом. Боясь заговоров в рядах высшего офицерства и чиновничества, за 30 лет Лавренций последовательно провел четыре больших «чистки» и ряд менее значительных акций. В их результате высший состав гражданских чиновников (от 6 ранга и выше) полностью сменился за это время по меньшей мере дважды, а, например, в Ведомстве дворцов и ТУ — четырежды.
Само по себе это уже было бы серьезной проблемой, но одновременно с этим (во многом из-за серьезного повышение «варварского налога») началось восстание на Юге. Впервые в истории полноценная война на Юге началась не из-за инициативы какой-то другой державы, а в виде освободительной войны местного варварского населения. За двадцать семь лет (война формально кончилась в 334 году, уже во время правления Лавика III) варвары сумели разбить лавикандские войска на Юге, устроить огромную резню в крупном городе Мерэ (в ней погибло не менее тридцати тысяч лавикандцев) и создать собственное государство. Сложно сказать, насколько политика Лавренция на раннем этапе войны повлияла на нее, но периодические казни высшего генералитета вряд ли пошли армии на пользу. На позднем этапе Лавренций лично взял на себя руководство фронтом, однако это было совершенно формальным актом: командовал всеми войсками генерал-брэ из клана Ми, который исполнял приказы императора только для вида. Усилиями генерала Побережье смогло выстоять достаточное время, чтоб сотни тысяч беженцев успели перебраться в Метрополию. Сам генерал погиб в конце войны.
Император Лавренций II между тем окончательно сошел с ума — настолько, что это стало ясно даже в принципе не склонным плохо думать об императоре лавикандцам. Восточный Морор под властью своего протектора фактически организовал независимое государство, в котором не действовали новые законы, цензурировались газеты, и выезд за

пределы которого в Метрополию был сильно ограничен. На словах протектор признавал себя подданным императора, однако де-факто его окружение вело совершенно самостоятельную политику.
Наиболее знаковым событием этого времени является так называемый Золотой взрыв — результат действий нескольких магов круга Свершения, по приказу императора искавших «оружие наказания» для южных мятежников. Три небольших острова в Морорском море были почти полностью уничтожены во время этого эксперимента.
Это, четвертая крупная чистка, окончательное поражение в войне на Юге, последовавшие за ним массовые казни офицерского состава, феодалов брэ и старых худдских родов, отпадение Восточного Морора и тяжелый налоговый гнет, только повышавшийся из-за войны, сыграли свою роль — или Небо просто отвернулось от императора, но власть его окончилась. Считается, что он был убит во сне выстрелом из арбалета. Подробности убийства и имя убийцы не известны до настоящего момента.

Междуцарствие династии Ла и Лавик III
Смерть Лавренция II была воспринята империей спокойно и, в общем, с облегчением. Однако она поставила империю в сложное положение. Старший из сыновей императора, принц Пал, под давлением отца отрекся от претензий на трон. Младший, принц Аль, считался погибшим на охоте в 311 году (что расценивалось как еще одно доказательство того, что Небо отвернулось от Лавренция). Таким образом династия Ла очевидно была завершена.
В начавшемся междцуцарствии быстро выявляется два основных претендента на престол — генерал Ка-хи-Ро, брэ, быстро собравший довольно значительные силы и двинувший их на столицу, и маг ночного круга Ти-онто-Рагер, за несколько недель после смерти императатора проложивший себе путь к креслу ректора Священного института, дающему право претендовать на престол. Однако неожиданно для всех появляется новый претендент, худд, называющий себя принцем Аль. Многими он воспринимается как самозванец. Последним, четвертым претендентом становится молодой сын покойного генерала Ми Венно-Ми-Нару.
Ка-хи-Ро и принц Аль распоряжаются крупными армиями: первый получает широкую поддержку дома Брэ и Западного Морора, второй убеждает присоединиться к нему остатки Южной армии, эвакуировавшейся в Метрополию. Двое других претендентов серьезными войскам не обладали.
Так или иначе за примерно 4 месяца междуцарствия обе армии и все четыре претендента добрались до столицы, которой управлял временный регент — последний цзайсян Лавренция II. Власть его была номинальной, а население Кос-тха-ни готово было выступать против обеих армий, чтоб только избежать штурма города. Учитывая, что на стороне горожан выступал крупный корпус драконьих войск, шансы их были не так уж плохи.
Битва, однако, не происходит благодаря дуэли Венно-ми-Нару и Ка-хи-Ро, в которой последний погибает. Венно-ми-Нару добровольно уступает корону принцу Алю и тот коронуется как император.
Венно-ми-Нару становится главой дома Брэ, Ти-онто-Рагер сохраняет пост ректора.
Разумеется, современная официальная лавикандская историография никогда не ставит под сомнение происхождение Лавика III. Фелийские историки, однако, иногда выдвигают предположения о том, что он является представителем какой-то из побочных ветвей семьи Ла. Сама его принадлежность к этой семье, впрочем, никем и никогда не оспаривалась: он чрезвычайно внешне похож на Лавика II, а его старший сын, принц Пу, довольно сильно похож на Лавренция II. Спор об этом, однако, с точки зрения большинства жителей империи лишен какого бы то ни было смысла — Небо признало Лавика III императором. Этого вполне достаточно.
Правление императора Лавика III длится уже 120 лет и заполнено разнообразными событиями. Однако они уже не относятся к истории империи, а являются ее современностью, как, в сущности, и события правления Лавренция II. О них мы расскажем в следующей главе.

Глава о современности

Неважно, какие ничтожные игры интересов, тщеславия и прочего двигали политическим лидером, они не имеют никакого отношения к исторической значимости его поступков.
С. Жижек

Ваши персонажи родились не вчера. Скорее всего им не меньше 60 лет, если, конечно, вы не играете ребенка. Самым старшим вашим персонажам может быть 300 лет. Если это так, они должны отчетливо помнить события последних 200 лет — по крайней мере, самые известные. Даже если они младше, они могут не только помнить события, произошедшие при их жизни (лет с 30-40), но и рассказы родителей о Междуцарствии или правлении Лавренция.
Именно для этого, а так же для того, чтоб немного помочь мастерам в проработке фона игры, мы решили описать события правлений последних двух императоров — Лавренция II и ныне правящего Лавика III.
В Лавикандии принято пользоваться двумя хронологическими системами. Первая, наиболее распространенная и используемая в большинстве документов, отсчитывает годы от начала правления династии. Именно этой системы мы придерживались при составлении списка значимых событий, приведенного ниже. Даты, соответственно обозначают с указанием династии. Так, нынешний год оформляется в документах как «452 год правления IV династии Худдов» или, сокращенно, «452 IV Худдов»
Вторая система считает года по девизам правления, принимаемым императорами. Используется она гораздо реже и преимущественно в придворных хрониках. Тем не менее не лишним будет сказать, что в первый год своего правления (250 по династийному счету) Лавренций II принял девиз «Слава династии Ла». Под ним он правил до 305 года, когда сменил девиз на другой - «Распускающийся цветок». До 331 года империя жила под ним, в 331 новый император Лавик III принял девиз - «Небо и долг». Этот девиз до сих пор остается действующим.

Наиболее значимые события правлений Лавренция II и Лавика III

Год	События
249	Смерть Лавика II, деда нынешнего императора, хорошего философа, великого теолога и посредственного стратега и экономиста. Страна переживала не лучшие времена: сильная инфляция, поражение в войне с Соединенным королевством Уолша и Наргейла, мощные восстания в Мороре и на Юге.
250	Зима — коронация Лавренция II, символически выпавшая на юбилей династии Ла. Молодой император многим казался лучом надежды, но другие сомневались в его способности разрешить возникшие проблемы.
251	Рождение у Лавренция II второго сына — принца Ла-тей-Аля, будущего императора Лавика III. Старшему, принцу Ла-тей-Палу, в тот момент было 42 года, и он официально был признан Наследником трона.
253	Окончательное подавление Восстания 9 племен на Юге, начавшегося еще при Лавике II. Это было первое по настоящему крупное за последнюю тысячу лет восстание в Южных колониях — и первое, инициаторами которого были местные варвары-аборигены. Подавление восстания многими было воспринято как великая победа и демонстрация поддержки, которую Небо оказывает новому императору.
255	Подавление восстания Кивари в Восточном Мороре. Так же длившееся (правда, периодически затухая) со времен Лавика II восстание было разгромлено
258	Большой лунный фестиваль дома Катарир. Малые лунные фестивали проходят осенью каждого года, незадолго до конца благоприятного сезона навигации и представляют собой благодарность Океану от имени всех моряков. Большой лунный фестиваль проходит раз в 300 лет, длится неделю и празднуется не только катарир, но и всей империей.
261 — 262	Операция «Желтый дракон». По условиям мира с Соединенным королевством Уолша и Наргейла остров Син, принадлежавший Лавикандии, оказался под двойным протекторатом. Официально он считался территорией империи, но местные варвары имели право просить помощи у расположенного на острове контингента северян. Благодаря продлившейся два года серии совместных операций ТУ и Управления военной разведки, а так же умным действиям дипломатов эту ситуацию удалось разрешить в пользу империи. Варварские войска с острова были выведены тремя годами позже, в 365 году.
264	Повышение минимальной стоимости продовольствия при армейских закупках.
266	Войны Вату: широкомасштабный конфликт (по сути — война) между джунглевыми племенами морорцев-вату и синдикатом Желтое облако. Власти не вмешивались в этот процесс, но все же в сражениях и зачистках участвовало очень большое число людей.
267	Выведение нового типа размножающихся химер на основе змей и деронтиев. Событие, весьма известное среди фели, но малоизвестное за пределами дома.
268	Клановая война Бо и Дзоу, продолжавшаяся в течении трех лет и довольно сильно ударившая по обоим кланам. Но по Дзоу ударила все же сильнее: клан был почти истреблен. Последние его представители погибли во время Южной войны и Междуцарстия.
269	Новые правила лицензирования аптек, введенные ассоциацией аптекарей и фармацевтов при ВОТ. Правила ударили по аптекам, торгующим средствами традиционной медицины, из-за чего часть из них перешла на

полуподпольное состояние.

272 «Указ о введении негоциантских правил» - введение ряда правил регистрации для коммерческих компаний средней руки, а так же утверждение ныне сущестующих правил об экспорте и импорте товаров на острове Син.

273 Регламентация охоты на желтого оленя, эндемика Восточного Морора. Фактически с этого момента только туземцы и некоторые деревни гегра сохранили право охотиться на них.

274 Изменение минимального размера феодального надела в меньшую сторону.

275 Военные законы лока: новый эдикт императора, предписавший дому Лока выставлять одного своего представителя в каждом армейском штабе генеральского уровня.

277 Большое собрание господ истины, носителей высшего уровня мекрарианского посвящения.

278 Запрет на проведение гладиаторских игр в Восточном Мороре. Почти каждый император запрещал игры в колониях, однако ни один запрет не продержался больше пяти лет. Этот не стал исключением.

279 Начало активной проповеди имперцев среди туземцев Западного Морора. В правление Лавика III подобная деятельность была запрещена.

280 Подписание «Договора трех», сделавшего Лавикандию, Фантаврию и соединенное королевство Уолша и Наргейла союзниками в случае военных действий. Договор действителен до настоящего момента.

282 Открытие межкафедральной лаборатории вопросов онтологии в Священном институте.

284 Ужесточение правил по вредоносным культам. Принят расширявший полномочия инквизиции рескрипт Совета девяти. В числе прочего он запретил последнюю полулегальную секту рарианствующих в империи, окончательно сделав незаконным все это религиозное течение.

286 Принятие законов о защите слонов, ограничивающих их использование в чересчур вредных производствах.

287 Первый в истории империи синтез метилового спирта. Ныне ограничено используется в алхимии и военном деле, но широкого распространия пока не получил.

288 Открытие первой мекрарианской церкви в Мороpском районе Тангора.

290 Переселение в Морор: переселение двадцати гегрийских деревень из Метрополии в Восточный Морор. Хотя государство выплатило им довольно значительные подъемные, многими это расценивалось, как принуждение.

291 Введение новых правил чемпионатов по кафской игре в мяч. Состав команд был расширен. Среди прочего в связи с этим была основана команда «Собские ястребы», одна из самых популярных в современной империи.

292 «Указ о помощи крестьянам» - введение специальных кредитов в Императорском банке, которые деревенские общины могли брать в случае необходимости. Позже, во время войны на Юге эта система кредитования была отменена, но в правление Лавика III восстановлена.

293 Казнь Бука Хараи, известного мекрарианского подвижника. В течении десяти лет он вел проповедническую деятельность в Пин-а-Соне, однако среди прочих его призывов были и те, в которых содержалась излишняя критика Лаврикианской церкви и ряда признанных империей мекрарианских школ. После возникших на этой почве столкновений с применением оружия школа Хараи была запрещена, а сам он казнен инквизицией.

295 Открытие фелийской школы Нур на севере Метрополии. В школе Нур особенное внимание уделяется изучению природы и окружающего мира. В числе прочего это единственная школа, в которой регулярно появляются с рассказами найзары.

298 Срыв операции «Забвение»: замышлявшаяся как окончательный и бесповоротный разгром горцев-мятежников Морора военная операция в силу ряда неудач и таланта горских командиров обернулась гибелью всего высшего состава Мороpского фронта. Временное командование над Мороpской горной армией получил бригадир Ва-занеу-Дейя, санкционировавший операцию «Парабола» .

299 Операция «Парабола» - крупнейшая за время правления династии Ла акция против мороpских горцев, осуществленная армией и Тайным управлением. Операция осуществлялась с беспрецедентной для империи жестокостью и потому редко освещается в современных книгах. Результатом ее стало поражение горцев, почти столетний мир в пригорных районах и клятвы горцев в вечной мести. Нынешние набеги горцев определяются во многом местью за «Параболу», которую они называют «Раной гор». Инициатор операции Ва-занеу-Дейя получает звание генерала, все участники — воинские награды высших степеней.

300 Заговор Ведомства недр. «Разоблаченный» Тайным управлением заговор среди сотрудников Ведомства Недр разного уровня. Заговора в действительности не существовало (хотя, вероятно, имели место крупные взятки — что для лавикандских ведомств не новость). Разоблачения перекинулись и на другие ведомства, став поводом для ссылок примерно четырех сотен чиновников и серии крупных отставок. В тот момент жертв вымышленного заговора многие жалели (из тех, кто понял, что заговор высосан из пальца), но зря: ссылки сохранили им жизнь. В последующих чистках большинство фигурантов отправлялись не в провинциальные ссылки, а на эшафот или каторгу.

301 Первая «чистка». Не заставившая себя долго ждать, она косвенно была связана с «Заговором Ведомства недр». Причины, по которым Лавренций II с маниакальным упорством искал повсюду заговоры, не поддается объяснению: по всей видимости от сошел с ума. Отдельные историки утверждают, что это произошло еще в районе 299 года, а к 300-301 лишь окончательно проявилось. Так или иначе, ТУ (внутри которого тоже не раз устраивались чистки) поставляло императору все новые вымышленные заговоры

против его особы. И если первую чистку, приведшую к массовым казням в чиновном и военном аппарате еще можно объяснить желанием императора освободиться от власти чиновничества, то последующие уже явно были вызваны фантазиями душевнобольного.

303 Начало Мятежа южан: ровно пятьдесят лет спустя после подавления предыдущего восстания южные варвары вновь поднялись против власти лавикандцев. На этот раз они смогли собрать полноценную армию (немалую роль в которой играли варвары-солдаты лавикандских туземных войск) и получить помощь союзников из-за пределов империи. Начавшееся восстание превратилось в освободительную войну, объединившую большинство местных варваров.

304 Ва-занеу-Дейя становится третьим эртовиком и протектором Восточного Морора. Им он остается до 335 года. Начиная с 324 года он не только управляет своим протекторатом, но почти перестает исполнять какие бы то ни было приказы императора (которыми и раньше склонен был пренебрегать). С 328 и до воцарения Лавика III в 331 году Восточном Мороре де-факто существует собственное государство, в которое можно въехать из империи, но очень сложно выехать обратно, где цензурируются газеты (причем в них создается образ спокойной и гармонично живущей империи), а деятельность всех ведомств полностью подчинена протектору.

305 Лето — Резня в Мэре: крупнейшее поражение лавикандских войск на Юге обернулось чудовищной резней в крупном городе Мерэ, когда варвары перебили все его лавикандское население — по некоторым данным почти сто тысяч человек.

Осень — «Указ Государя о реорганизации драконьих питомников», изменивший правила по обязательному содержанию драконов в лучшую сторону. Указ был чрезвычайно хорошо воспринят многими катарир (и не слишком хорошо содержателями драконьих питомников. Среди прочего он считается одним из последних разумных указов Лавренция II и не был отменен в правление Лавика III.

307 Дело Ина Цзу — разгром самой крупный на тот момент в империи сети по подпольной перевозке оружия и стали, контролировавшейся синдикатами Бабочка, Колесо и Третий. В одновременных арестах по всей стране участвовало несколько тысяч сотрудников ВОТа и ТУ, а жертвами их стали сотни бойцов и работников всех трех синдикатов.

Дело о шпионаже — уничтожение шпионской сети южан в рядах офицера Южного фронта. На данный момент признано, что среди восьмидесяти казненных по обвинениям в шпионаже, на самом деле причастны к нему были только двое.

308 Большое отступление на Юге. Начавшееся в 308 и завершившееся только в 313 году отступление лавикандских войск на Юге под ударами варваров-мятежников и поддержавших их на западе амрийских войск. Командовавший отступлением худд-генерал Са-ма-Нинь в 310 году покончил с собой и командование войсками взял на себя в тот период малоизвестный генерал Тиби-ха-Ми, отец нынешнего главы дома Брэ Венно-ми-Нару (главы больших кланов — а Венно-ми-Нару глава — переносят собственное клановое имя на второе место, а на последнее ставят имя самого маленького по численности из подчиненных им малых кланов).

309 Лето - Реформа судебного законодательства, позволявшая сотрудникам ТУ в военное время не только арестовывать, но и судить военных офицеров при условии согласия с приговором идеолога и вышестоящего командира. Усомнившиеся в справедливости приговора сами часто оказывались под следствием. Обратной стороной этой реформы стало уменьшение расследований ТУ на фронте начиная с 311-312 годов: отношения ТУ и армии столь ухудшились, что агентов управления старались убивать на дуэлях прежде, чем они кого-то арестуют.

Осень — запрет на службу фели в Гвардейских полках и военизированных ведомствах. Был отменен в правление Лавика III.

312 Значительное повышение налоговых сборов в связи с военными действиями на Юге. Это было первое, но не последнее повышение. В 328 году, когда подати были повышены в последний раз, они составили около 39% от доходов. В настоящий момент жители Метрополии и Сина платят в среднем около 24% своего дохода, а жители Западного Морора и Терлеса — около 22%, а жители Восточного Морора — около 20%.

315 Вторая «чистка», в особенности затронувшая чиновный аппарат как в столице, так и на местах и сильно ударившая по худдской Белой кости. Относительно небольшое число казней, к сожалению, искупалось огромным числом каторжных приговоров. Примечательно, что именно жертвы второй чистки были признаны императором Лавиком III невиновными поголовно и без отдельных разбирательств по каждому вопросу (как это было в случае других чисток — впрочем, и их жертв оправдывали в подавляющем большинстве случаев). Более того, все сдавшиеся ТУ без боя были награждены веером с иероглифом «Верность» - во многих случаях посмертно.

316 «Большие аресты» - с 316 и до 319 года продолжается объявленная императором «Война против Апоте». Больших результатов она не дала, так как руководство синдикатов ушло от преследований и почти не пострадало, но вот мелкие банды и разбойники были уничтожены почти поголовно. В воспоминаниях людей, помнящих то время, 316-320 годы фигурируют как очень страшное и неприятное, но совершенно безопасное в смысле грабежей время. К сожалению для них и счастью для дома кафа после 319 года «Война против Апоте» завершилась, так как требовала совершенно непомерных даже для мирного времени расходов. Спустя пару лет уличные банды расплодились снова.

320 Операция «Горная цепь» - последняя безусловно успешная операция в горах Морора. С этого времени и до настоящего момента серьезных боевых действий там не велось.

Погромы в О-рин-Гае: первая попытка погрома фелийского квартала горожанами из других домов (прежде всего кафа и катарир). Считается, что эта попытка была спровоцирована южными шпионами (что не оспаривается до настоящего момента), но скорее всего дело было в обычных грабежах. Погромы фелийских кварталов нечасто, но происходили со времен Пророка. Волна таких погромов или их попыток в 320-323 году была связана с повышениями налогов, слабостью региональных властей, обескровленных чистками, покровительством Лаврикианской церкви и не слишком разумной политикой самих фели, склонных к превентивным ударам.

321 Битва у реки Трай — крупное сражение на Южном фронте, замедлившее продвижение южан и на год прекратившее войну. У многих даже создалось впечатление, что по реке Трай пройдет новая граница империи — это позволяло сохранить все Южное побережье. Но годом позже варвары собрались с силами и продолжили свой освободительный поход.

323 «Приказ о реконструкции главной лестницы». Приказ ректора Священного института, ограничивший проход в институт и все принадлежащие институту помещения, включая большую часть территорий фелийских кварталов для всех, кроме фели и работников института и кварталов. Это перевело фели на режим почти полной изоляции до конца правления Лавренция и сильно ударило по экономике городов, но позволило предотвратить продолжение фелийских погромов.

324 Третья «чистка» - ставшая реакцией императора на череду новых поражений в Южной войне, она началась с казней офицеров штаба и высших офицеров фронта. В этот раз казни пошли уже на тысячи, а число отправленных на каторгу офицеров низшего звена и сержантов достигло восьми тысяч человек. Со штаба чистка перешла на дом Брэ в целом и потом называется «Преследованием брэ». Интересно, что с ней связан единственный известный случай реального заговора против императора: группа брэ во главе с генералом Гу-рэ-Ухаем планировали убить Лавренция, но была предана одним из участников заговора.

326 Зима — Каторжные бунты — обилие офицеров-брэ и бывших членов банд на каторгах империи закономерно привело к череде каторжных бунтов. Все они были подавлены войсками и ВОТом кроме одного, начавшегося в 331 году, незадолго до смерти императора и перешедшего в один из локальных конфликтов междуцарствия.

Лето — Избрание нынешнего Настоятеля храма Пророка в Кос-тха-ни. Подробней о нем см. здесь. Избрание первоначально многими было воспринято негативно, так как новый настоятель подозревался в тесных связях с императором (что отчасти было верно, но не повлекло за собой ожидаемых печальных последствий).

328 Зима — бегство Таи-ца. Личный предсказатель императора, молодой лока Таи-ца (и сейчас являющийся предсказателем императора) бежал из дворца, так как ожидал ареста. Бегство заключалось в том, что секретарь Таи-ца, фели, спрятал его в заплечный мешок и через окно вылез из императорского дворца. Исторический анекдот гласит, что все время бегства Таи-ца спокойно проспал в мешке. Так или иначе он стал одним из немногих спасшихся во время «Зимних казней», погубивших большую часть придворных-худдов.

Весна - Четвертая «чистка». С этого момента и до смерти Лавренция II публичные казни совершались почти каждый день, а общее число казненных за эти три с половиной года превзошло четыре тысячи человек. Значительно большее число попало на каторги. Надо сказать, что временность новых глав ведомств была очевидна всем, включая их самих (учитывая прошедшую одновременно третью по счету чистку в Тайном управлении всем было ясно, что защиты от произвола нет). Люди, серьезно желающие что-то сделать, на высокие должности не шли, а потому последние годы правления императора ознаменовались полным развалом чиновной власти.

Лето - Фактическое отделение Восточного Морора в самостоятельное государство при сохранении им внешнего подданства относительно империи. См. 304 год.

329 В виду постоянных поражений на Южном фронте (вызванных существенным превосходством южан, усталостью армии, постоянными казнями офицерского состава, отвратительным снабжением и паникой на местах) император взял на себя командование Южным фронтом. Командовал он из столицы через гонцов. На самом деле армия совершенно ему не подчинялась (да и выполнить его приказы было невозможно). Командовал войсками до конца войны генерал Ми.

330 Осада Фора: последнее крупное сражение Южной войны состоялось в самом конце лета 330 года на подступах к Фору — крупному лавикандскому городу недалеко от побережья. В нем жило около четырехсот тысяч лавикандцев — негласно он считался столицей лавикандского Юга. Всех этих людей пытались вывести к побережью, чтоб переправить в Метрополию, но из-за нападения южан сделать это не удавалось.

331 Осень - Смерть Лавренция II. Подробней см. здесь.

Осень - Ради спасения гражданских генерал Ми и корпус добровольцев совершил самоубийственное нападение на наступающие южные войска: никто (включая генерала Ми) из этого похода не вернулся, но время было выгадано, и большинство жителей сумели спастись. Последняя часть битвы состоялась уже на стенах Фора. С точки зрения военных потерь лавикандцев, битва за Фор стала самой кровопролитной за всю войну, что во многом было связано с полным отсутствием какого бы то ни было внятного командования: генерал Ми был мертв, а никого другого, способного заменить его, не нашлось. Тем не менее, битва за Фор считается выигранной лавикандцами, так как гражданское население было эвакуировано вовремя.

Междуцарствие.
Коронация Лавика III — подробней об этих событиях см. здесь.
Ти-онто-Рагер становится ректором Священного института и главой дома Фели. До сих пор занимающий это место, он не пользуется большой любовью среди членов своего дома, но чрезвычайно ими уважаем. Подробней о нем см. здесь.
Венно-ми-Нару становится главой дома Брэ. Человек, фактически севший на трон и отказавшийся от него; величайший фехтовальщик империи, после победы над генералом Ка-хи-Ро обнажающий меч только в учебном зале; Верховный стратег, ни разу не командовавший армией крупней полка; самая независимая из всех политических фигур двора; учитель Наследника трона: словом, живая легенда дома Брэ.

332 Отставки Лавика — в скором времени после воцарения новый император устроил череду отставок. Они коснулись как с чиновников Лавренция, так и нелояльных чиновников типа восточно-морорской элиты (позже, впрочем, большая часть «морорцев» сумела вернуться на свои места, оставшись, по сути дела, там в вечной ссылке). Среди прочего была упразднена должность цзайсяна — первого советника императора и главы всех ведомств. Хотя эти функции довольно скоро перешли к принцу Палу, старшему брату императора, формально должность не восстановлена до сих пор.

334 Признание Лавиком III поражения в войне с южными варварами и отмена «Карательного похода», замысленного Лавренцием II. Новый император решил ждать более благоприятного момента, чтоб вернуть себе южные колонии. Сначала все считали, что новый поход состоится лет через 10 — но в действительности прошло около 120.

335 Протектором Восточного Морора становится бригадир инженерных войск, худд Роу-ни-Дано, один из бывших офицеров Южного фронта, поддержавший императора во время Междуцарствия. Период его правления был попыткой сделать из Восточного Морора продолжение Западного — то есть респектабельную лавикандскую провинцию. В 352 году Роу подал в отставку с места протектора и в данный момент командует Синским военным округом (генералу Роу почти 280 лет).

338 Наделение членов Совета матрон статусом «Столпов империи». Это не автоматические признание, а решаемое императором лично в каждом конкретном случае, однако с тех пор не было матроны, которая не получила бы статуса Столпа.

339 Окончательная отмена всех калечащих наказаний. До того за отдельные проступки могли приговорить к пыткам. С этого времени пытки применяются исключительно как средство дознания.

342 Реформа системы налогообложения в Западном Мороре, объединяющая систему налоговых сборов в этом регионе с общеимперской. (На данный момент самостоятельная система налогообложения продолжает существовать на Сине и в Восточном Мороре).

344 Восстановление права фели служить в Гвардии и военизированных ведомствах. На данный момент фели состаляют около 40% полка Крыло бури, около 10% Радужного полка и 8% сотрудников Тайного управления.

349 Крупная ведомственная реформа, особенно сильно затронувшая Ведомство дворцов и наделившая его существенно большими полномочиями, чем оно имело ранее.

351 Рождение принца Ла-аль-Пу, старшего из сыновей императора Лавика III.

352 Протектором Восточного Морора назначен Лоу-тор-Баур. Пожилой худд-чиновник, поднявшийся в Западном Мороре. В отличие от бригадира Роу он неплохо сошелся с местными чиновниками и вообще понимал и знал колонии лучше, чем большинство эмиссаров из столицы. Свидетельством этому является быстро подавленное при нем восстание туземцов и значительное расширение вассальных империи земель в Архипелаге. После смерти в 378 году он был сменен на троюродного брата императора Ла-э-Закру.

354 Восстановление системы кредитов деревенским общинам, см. 292 год.

357 Восстание провинции Лифэ — крупное восстание туземцев в Восточном Мороре, подавленное в кратчайшие сроки, всего за год, благодаря разумному командованию и большому мужеству солдат.

359 Избрание нынешнего Владыки Юга Лаврикианской церкви. Подробней о нем см. здесь . Экзархат Юг, его собственные «владения» на островке Симмского озера были созданы им годом позже, а еще двумя годами позже он принялся создавать свою церковную спецслужбу, без которой сегодня политическая жизнь империи невообразима.

361 Понижение налоговой ставки с доходов моряков и драконюхов государственных финансовых предприятий до уровня аналогичному налогам служащих морского и воздушного флота.

364 Клановая война Сэ — самая серьезная за последние столетия из клановых войн брэ, вышедших за пределы установленных правил и подавленных императорскими войсками. Для наказания «мятежных Сэ» понадобилось привлечь четыре полных кавалерийских полка и два полка тяжелой пехоты. Тем не менее император снизошел к просьбам дома Брэ и пощадил тех Сэ, которые не участвовали в мятеже, и большей части наемных воинов армии мятежников, не сопротивлявшихся слишком активно императорским войскам. Интересно, что вся клановая война прошла в рамках двух малых кланов - Сэ и Коту, не затронув (исключая наемников) даже другие малые кланы, но в битвах участвовало до пяти тысяч человек.

367 Создание банковского дома «Чу и Бин», на данный момент первого по доходам в Лавикандии после «Императорского банка».

370 Рождение принца Ла-аль-Плама, младшего из сыновей Лавика III и нынешнего Наследника трона.

374 Избрание действующего Владыки Морора Лаврикианской церкви, самого авторитетного политического игрока обоих Мороров. Подробней о нем см. здесь.

376 Чума на Северо-востоке Метрополии. Быстро разгоревшаяся и охватившая ряд деревень, она была сначала окружена карантином, а потом подавлена. Многие из заболевших, увы, не дождались помощи врачей: большинство чумных больных в Лавикандии умирает в первые три дня после заражения.

378 Протектором Восточного Морора становится Ла-э-Закру.

380 Кража «Усадьбы дамы Пуянь», одного из самых известных пейзажей в Лавикандской культуре. Картина была среди бела дня украдена из Императорского музея в Пин-а-Соне и до сих пор не найдена. Предположительно, она находится в частной коллекции главы какого-то из синдикатов.

382 Избрание действующего Владыки Запада Лаврикианской церкви. Подробней о нем см. здесь.

387 Начало Большого желтого восстания, крупнейшего в правление Лавика III восстания в Восточном Мороре. Кроме всего прочего восстание было поддержано синдикатом Колесо. Спустя три года мятежников удалось разбить, а синдикат был полностью уничтожен усилиями Тайного управления (и других синдикатов, с которыми ради такого случая договорились).

392 «Указ о долге благородных мужей» - введение системы прогрессивного налогообложения для коммерсантов. Существуют возможности уйти от этого благодаря крупной благотворительности, но ТУ пристально следит за тем, чтоб ими не пользовались для «отмывки денег». (И все равно пользуются, конечно).

397 Избрание нынешнего Владыки Востока Лаврикианской церкви. Подробней о нем см. здесь.

400 Ат-ини-Тодза назначен эртовиком и Щитом Метрополии.

401 Разгром пиратской флотилии Ту Гэнга в Морорском море. В битве участвовало более двадцати кораблей имперского флота и примерно столько же пиратских.

406 Мирру Маали, глава Морорской торговой компании, становится главой дома совета дома Кафа. В 430 году он был переизбран на эту должность после долгих дебатов.

409 Избрание нынешнего Великого инквизитора, уже тогда бывшего очень немолодым человеком, всю жизнь отдавшим храмовой инквизиции. Подробней о нем — здесь.

412 Земельный кризис 412 года: резкое повышение цен на землю, в целом не преодоленное до настоящего момента.

415 Создание первого летающего дельтаплана. Совместная работа кафедры механики Священного института и Вторых армейских верфей в Пин-а-Соне.

416 Большое собрание господ истины, носителей высшего уровня мекрарианского посвящения.

420 Восстание Синих колпаков — последнее из крупных морорских восстаний, подавленное в 423 году.

422 Начало клановой войны Рейр и Дин, вялотекущей до настоящего момента. Большая часть членов этих кланов, конечно, никакого участия в ней не принимают, но на западе Метрополии есть пара феодов, где периодически случаются бои. Обе стороны воспринимают это скорее как способ хорошо размяться.

424 Протектором Западного Морора назначен генерал-брэ Рон-ди-Као, ветеран нескольких морорских воин и автор ряда трудов по этике управления. Его жесткая и очень требовательная, но справедливая манера управления, а так же личная преданность трону широко известно, а потому он крепко сидит на своем месте и сейчас. При всем том это довольно нетипичный тип штатского чиновника-брэ — он мало связан с местными чиновными кругами и не склонен «входить в положение» или «принимать подарки».

427 Война за Лу-ра-ни: конфкликт синдикатов «Кулак» и «Медная рука» за сбыл наркотиков в Лу-ра-ни и его окрестностях, продлившийся три месяца и завершившейся феноменальной по меркам синдикатов резней, в которой «Кулак» физически истребил всех людей «Медной руки» в этом регионе.

430 Волнения в Кос-тха-ни, вызванные неоднозначным результатом Больших гонок на джонках. Руководствуясь правилами, судья сняли с призового места джонку, пришедшую первой. В результате волнений, начавшихся из-за этого в столичных хутунах, несколько десятков человек погибло, многие были арестованы.

433 Дебаты среди брэ о пересмотре вопросы деления наделов. До этого момента делить наделы между сыновьями было запрещено, но многие заговорили о необходимости отмены этого запрета. Тем не менее глава дома Брэ и совет дома при нем не одобрили эту инициативу и деление наделов осталось под запретом.

437 Амрийский поход — начавшаяся в 435 году гражданская война в Северном Амре никак не касалась Лавикандской империи, однако по существующему союзному «Договору трех» Лавикандия, Фантария и Соединенное королевство Уолша и Наргейла обязаны оказывать друг другу военную помощь в случае необходимости. (Именно поэтому сейчас на Южном фронте есть офицеры наблюдатели от этих варварских государств). И поскольку Фантаврия была очень плотно втянута в эту гражданскую войну, лавикандцы выслали в Амр экспедиционный корпус, преимущественно составленный из пехоты и укомплектованный только добровольцами из числа солдат императорской армии. Поход продолжался до 441 года.

438 Выходит книга Го Ари «Легкость», самая популярная на данный момент популяризация мекрарианского учения, написанная не только с большим знанием вопроса, но и хорошим, понятным каждому языком. Сейчас ее можно найти в доме любого образованного человека, даже худда-лаврикианца.

439 Марголинская битва — самое тяжелое поражение лавикандцев и их союзников в Северном Амре произошло в сражении на Марголинских болотах. То, что войска союзников вообще смогли отсутпить оттуда без больших потерь было связано исключительно с героизмом небольшого числа добровольцев-лавикандцев (в основном — кавалеристов), наемным войском будущего эртовика Иана-зал-Нару, мастерством лавикандских инженеров и своевременной поддержкой нарской рыцарской конницы.

События Марголина обычно заминаются, так как воспринимаются как позорные. Тем не менее ближайшее окружение эртовика Нару на южном фронте составлено именно из ветеранов этого сражения, прикрывавших отход основных войск. А фраза «погиб при Марголине» для большинства брэ сейчас синонимична словам «военный герой».

440 Война за канал: большое столкновение между МТК и Лодочникам за власть над Большим каналом. Продлилось с перерывами более года и дорого обошлось как синдикатам, так и Тайному управлению. Простым жителям этих мест тоже пришлось невесело. За разорение одного из значимых храмов в процессе конфликта МТК была отлучена от Лаврикианской церкви.

441 Окончание Амрийского похода. В целом войну можно было назвать выигранной. После Марголинского сражения дела пошли на лад и лавикандцы не только разбили противника (Южный союз Амрийских городов) в нескольких битвах, но и существенно улучшили образ Лавикандии на дипломатической арене.

442 Бро-де-Ски становится лауреатом Императорской премии за свои стихи. Парадокс в том, что большая часть стихов Бро-де-Ски никогда не были опубликованы в официальных государственных издательствах, так как не прошли цензуру. Формально премию он получил за одно единственно стихотворение - «Памяти генерала Ми».

444 Избран нынешний Великий казначей Лаврикианской церкви. Подробней о нем - здесь.

447 Кораблекрушение «Белого дракона». Корабль-сокровищница напоролся на риф и потонул. Их двух с половиной тысяч пассажиров более тысячи не смогло добраться до берега и потонуло. О крушении написан популярный в современной империи роман-катастрофа «Никому не нужен Белый дракон».

449 Клановая война Ро: ряд семейств в малом клане Ро в течении четырех месяцев очень ожесточенных боев делили между собой сравнительно небольшой участок в Западном Мороре. Война стала широко известна в прессе как «Война за лужайку». Конфликт включал ряд жестоких сражений (при относительно небольшом числе участников) и привлек внимание инквизиции из-за применявшихся в его рамках химер. В результате он был прекращен по личному распоряжению главы дома Брэ.

451 Весна — Терлесский инцидент. Крупное военное столкновение на Терлесском архипелаге между лавикандскими войсками и войсками Фантаврской торговой федерации, едва не поставившее империю на грань войны с Фантаврией. Конфликт был в три дня выиграл командующим Иан-зал-Нару благодаря переброски части войск на драконах, принадлежащих МТК.
Лето — легализация МТК, многими воспринятая как благодарность империи за помощь в войне. Это отчасти так, но в целом легализация всех активов МТК готовилась в течении десяти лет до того.
Осень — отречение от права наследования принца Пу. Новым наследником становится его младший брат, принц Плам. Причины, побудившие Ла-аль-Пу отказаться от престола широкой публике неизвестны.

452 Зима — смерть предыдущего Белого архивариуса Лаврикианской церкви.
Весна - высадка Лавикансдких войск на Юг, открытие Южного фронта.
Избрание нового Белого архивариуса.
Признание императором законной одной из своих дочерей от наложницы.

Глава о Небе

Чтоб тебе случилось жить в интересные времена!
Китайское проклятие.

Хотя религия в Лавикандии не обладает практической силой, а магия лишена мистического ореола, все же нельзя сказать, что мир империи начисто лишен какой бы то ни было мистики. И большая часть тех необъяснимых явлений, которые встречались в истории Лавикандии были связаны с Великой триадой: Небом, Землей и Океаном — а так же с людьми, так или иначе служившими этим началам или противившимися их воле.
В главе«Книги домов», посвященной дому Гегра, мы рассказали о взаимоотношениях трех этих начал. Подробней останавливаться здесь на Земле и Океана мы не будем, так как в той же «Книге домов» рассказали о них достаточно полно. Однако там мало было сказано о Небе. Между тем если что-то и уместно в «Книге империи», то это рассказ о Небе.
Оговорим сразу только один, но очень важный момент. Вся изложенная в этой главе информация в целом не является тайной. Образованный лавикандец вполне может получить о ней представление. Но для этого нужно, чтоб он по каким-то причинам интересовался мистикой. Поскольку такого рода увлечения в империи чрезвычайно не модны (и более того, считаются признаком если не сумасшествия, то легкой придури), то можно назвать лишь три группы людей, которые действительно могут интересоваться такими вещами: служители культов Океана, Земли и Боли, некоторые чиновники Ведомства дворцов и члены придворной фракции Мистиков. Сугубо теоретическое и общее представление об этом вопросе могут так же иметь историки, богословы и философы, но всем остальным жителям империи в общем знать об этом неоткуда. Если, конечно, они действительно не свихнулись малость на изучении оккультных истин.

Небо: мандат на трон

Единственный безусловно известный всем образованным лавикандцам факт, связанный с Небом, заключается в том, что Небо покровительствует императорской власти. Это до некоторой степени действительно так. Более верным было бы сказать, что Небо контролирует императоров при помощи Небесного мандата на трон: за дурное поведение мандат этот может быть отобран, император теряет данную ему свыше власть и вскоре теряет престол. История Лавикандии знает несколько таких примером.
Сказать точно, что такое Небо и в чем природа его власти никто из лавикандцев не может. Никто не знает даже точно, разумно ли Небо в человеческом смысле. Тем не менее можно сказать, что власть этой силы непосредственно связана с Лавикандской империей. Небо отмечает императоров особыми способностями и поддерживает чиновников в деятельности на благо страны (поэтому чиновника сложней проклясть или они реже попадают в катастрофы: игротехнически это определяется добавкой к броску удачи, равной номеру ранга). Но нельзя сказать, что Небо так уж активно кому-то помогает. Сверхъестественные способности императоров, особенно резко выражающиеся у основателей династии, полезны и помогают им получить трон. Но все же они имеют определенные границы: благодаря им претендент на трон может стать великим бойцом и даже до какой-то степени начать читать мысли (первое произошло с нынешним главой дома Брэ Венно-ми-Нару, второе — с нынешним главой дома Фели Ти-онто-Рагером). Но это не даст им возможности летать, как птица или маг выше границы ан-Норга, и даже не спасет от смерти, если угроза будет слишком серьезной — для убийства императора-брэ Ва III понадобилось во время оно три десятка лучших варварских воинов, но все же он был убит.
При этом во время Междуцарствия Небо отмечает не одного претендента на трон, а нескольких. Более того, сплошь и рядом случалось, что знамения Неба были поняты неверно: люди, не обладавшие отмеченностью Небом, все же считали себя таковыми, а в действительности отмеченные не замечали этого. Наконец, ничто не мешает человеку бросить вызов Небу и попытаться захватить трон минуя его волю (так поступил в последнее междуцарствие генерал Ка-хи-Ро). До сих пор не было случаев, чтоб такая попытка увенчалась успехом, но случалось, что ложные претенденты убивали кого-то из истинных. Словом, даже воля Неба не дает стопроцентной гарантии, что претендент сядет на трон — хотя в конечном итоге императором всегда окажется кто-то из отмеченных Небом.
Таковы условия Междуцарствия, которых мы еще коснемся ниже. В обычное время, когда император сидит на троне, Небо мало проявляет себя. Помощь, которую оно оказывает чиновникам или офицерам, многие лавикандцы вообще считают мифом. И до какой-то степени это правильно, так как легенды наделяют чиновников высших рангов или генералов не только большим везением, но и сверхъестественными способностями. В сказках Солнечные чиновники не только говорят с духами, но и отдают приказы ветру и волнам, исцеляют болезни силой своей печати и чуть ли не оживляют людей. Все это, конечно, полная ерунда. Более того, и удачливость чиновников, дарованная Небом, действует не всегда. Она лишь помогает им при нападении на них (так как нападение на чиновника — преступление) и поддерживает тогда, когда удача нужна им для выполнения чиновного долга. т. е. если судья арестовывает преступника, то в случае, если ему понадобится удача, Небо окажется на его стороне. Но если судья просто так решит убить человека, Небо никоим образом ему не поможет. Аналогично, если на чиновника будут нападать не разбойники, а представители правосудия с ордером, скрепленным печатью, то чиновнику ждать помощи от Неба не стоит.

Лишь двум людям Небо постоянно оказывает поддержку, если они ведут себя правильно: Императору и его Наследнику. Поддержка эта выражается не только в сверхъестественных способностях императора (у Лавика III такой является умение при самом коротком разговоре расположить к себе любого человека, относящегося к нему без особого предубеждения и невероятная память на лица и имена, характерная для всей династии Ла), но и в том, что Император и Наследник никогда не болеют и не подвержены действию ядов или вредоносной магии. Исключение составляют последние головные боли и яд, принятый специально — например, чтоб покончить с собой. Так же существует мнение, что потенциальные наследники императора обучаются несколько быстрее прочих людей. В обычных условиях, однако, это объясняется просто качеством их учителей и очень плотным графиком занятий.

Помимо этого Небо проявляет себя раз в году, в первый день сезона дождей. В этот день император проводит обряд призывания дождя, и по всей империи одновременно выпадают осадки. В дворцовом комплексе и Кос-тха-ни это всегда дождь, а вот в других местах необязательно: случается и град, и туман. Океаны, однако, это изменение погоды никоим образом не затрагивает.

Небо: междуцарствие

Лавикандцы верят, что история их империи построена по принципу чередования времен: обычных и интересных. Хотя интересным (в наихудшем значении этого слова) может оказаться и период правления какого-то императора — как это было, например, с предыдущим правителем, Лавренцием II — все же наиболее неприятными и важными для жителей империи временами всегда оставались Междуцарствия.

И дело тут не только в том, что армии претендентов на трон мало склонны учитывать желания крестьян, а магия круга Свершений по приказу претендентов не раз обрушивалась на города. Дело еще и в том, что империя в это время лишается своей защиты.

Главной заботой Неба (или главной его причиной — как сказать) не является обеспечение власти императора и чиновно-военного аппарата. Это лишь одно из средств. Главная же цель — благоденствие империи, т.е. ее жителей, ее земель и вообще всего, что с ней связано. Однако император является своего рода транслятором воли (и силы) Неба в пределах государства. Когда императора нет, Небо теряет возможность прямо способствовать кому бы то ни было в империи: чиновники теряют его поддержку, даже если ведут себя исключительно правильно; наступают засухи или наводнения; возникают демоны, а духи становятся беспокойными. В этих условиях Небо может помочь лишь тем, кто имеет с ним связь — то есть потенциальным претендентам на престол.

Претендентов таких довольно много. Помимо нескольких непосредственных (их, обычно, не больше 5-6 человек), есть и претенденты второго или третьего ряда. Основные претенденты получают от Неба самую прямую поддержку в виде необычайных способностей, помогающих им добраться до престола. Менее перспективные претенденты такой помощи не получают, но как и их более удачливые конкуренты имеют возможность существенно продвинуться в социальном и профессиональном смысле. Небо так или иначе пытается привести их в центр событий, чтоб в случае чего они оказались «под рукой». А чтоб они в этом центре событий выжили, Небо неким образом способствует скорости их обучения и познания самих себя. Благодаря этому они хотя и не совершают ничего принципиально невозможного, но существенно превосходят самих себя ранее. Так средней руки маг может перейти границу ан-Норга, а начинающий каллиграф за пару месяцев достигает совершенства в своей области. Все это во многом регулируется случайностями и странными происшествиями, которые сами по себе вполне возможны — необычна лишь концентрация таких событий именно в этот сравнительно небольшой период между двумя императорами. Разумеется многие из претендентов за время Междуцарствия погибают, однако большинство остается живо и после воцарения нового государя так или иначе находит свое место в жизни, ничуть не теряя при этом приобретенных способностей (но приобретая новые в обычном темпе).

Однако общее число претендентов на трон, считая даже самых отдаленных, не превышает полутора сотен человек. Между тем в событиях Междуцарствия так или иначе принимает участие гораздо больше людей — десятки, а то и сотни тысяч. Для всех них это время не проходит даром в смысле жизненного опыта: ситуация безвластия и, зачастую, войны в Метрополии слишком уж необычна, чтоб ее можно было проигнорировать. Никому из них не приходится рассчитывать на такое стремительное философское или профессиональное движение, как претендентам на трон. Но тем не менее Междуцарствие предоставляет им возможность проявить себя куда сильней, чем в обычное время — совершить подвиг, повлиять на судьбу всей империи. Когда офицер ТУ Каи-ла-Рес во время последнего Междуцарствия подарил билет на дилижанс юноше-брэ, он сделал это безо всяких серьезных планов. Однако этот юноша оказался претендентом на престол Венно-ми-Нару, прошедшим всю империю, убившим генерала Ка-хи-Ро, отдавшим завоеванный трон Лавику III и ставшим главой дома Брэ и Верховным стратегом. Случилось бы все это без щедрого поступка Каи-ла-Реса? Сложно сказать. Но так или иначе Каи-ла-Рес определил судьбу империи или по крайней мере повлиял на нее. (Венно-ми-Нару сделал его главой генерального штаба — это хороший пример того, как из никого в результате Междуцарствия можно стать всем просто поддержав и научив кое-чему одного из претендентов). Те же, кто помогал принцу Аль, будущему Лавику III, не только вершили большие дела, но и определили свои карьеры на долгие десятилетия, попав в число высших чиновников империи.

Все эти свершения даются большой ответственностью и смелостью, а часто и большой кровью. Но так или иначе пережив время Междуцарствия, люди сохраняют этот опыт, он изменяет их. Многие из тех, кто вынужден был осмыслить подобные события, достигают значительных успехов в понимании своего дела и жизни вообще (игротехнически они могут получить — или не получить, буде не посчитали это нужным — высочайшие навыки в

своих делах: 11 и 12).
Последнее Междуцарствие началось 121, а закончилось 120 лет назад. Это означает, что персонажи старше 180 лет имели некоторую возможность участвовать в его событиях, а персонажи старше 220 так или иначе участвовали в них почти наверняка. Большинство, однако, либо благоразумно избежало большого риска, либо не совершило ничего особенно важного, выступая в качестве рядовых сторонников претендентов. Это тоже бесценный опыт, но он не дает таких социальных результатов. (Тем не менее, на усмотрение мастера и игрока он может так или иначе повлиять на персонажа: как мы уже сказали, опыт Междуцарствия не проходит даром). При всем том нужно все же помнить, что даже опосредованное участие в событиях Междуцарствия принимал в лучшем случае каждый 10 подданный империи. Так, например, оно мало затронуло жителей Восточного Морора, острова Сина и Терлесского архипелага, всего Севера и Запада Метрополии, мало сказалось на жителях Кос-тха-Ни.
К событиям Междуцарствия идейно примыкают и события последних лет правления Лавренция II — большие репрессии против чиновников и военных в Метрополии, поражение войны на Юге, временное фактическое (но не юридическое) отпадение Восточного Морора. Участники этих событий также кое-что приобрели.
Считать ли все эти изменения в жизни и образе мысли участников серьезных событий следствием воли Неба или просто стечением обстоятельств и деятельности самих людей — вопрос дискуссионный. Большинство жителей империи (как и авторы этой книги) склоняются ко второму ответу, но мастер волен рассудить иначе.

Небо: о поисках духов

Мы так много раз писали о духах, что уже становится неприличным не рассказать о них подробней.
Хитрость заключается в том, что из всей обширной и запутанной лавикандской мистики, включающей оборотней в разных животных и птиц, вампиров (чьи головы по ночам отрываются и летают на ушах пить кровь), синих лысых и мохнатых чертей и еще бог знает что, лишь две вещи безусловно реальны. Это духи и демоны. Все прочее является бесспорным вымыслом.
С демоном игрокам, однако, встретиться не придется: разве что в редких модулях по событиям Южного фронта, когда герои покинут пределы Лавикандии. В границах империи вне Междуцарствий демоны не появляются.
С духами, между тем, встречался в свой жизни почти любой лавикандец. Большинство, однако, не задумывались об этом и этого не понимают, так как видели лишь духов, живущих в мечах брэ. Ими одними дело, однако, не исчерпывается.
Всех духов, которые есть в империи, принято делить две категории: это духи мест и духи умерших. Деление это во многом условно, так как часть духов умерших становится духами мест. Тем не менее для удобства мы сохраним это деление ниже.
Почему мы решили описать их именно в этой главе? Дело в том, что среди лавикандцев считается, что духи подчинены воле Неба. На самом деле это не совсем так. Во-первых, это вообще не касается духов умерших. Во-вторых, духи мест не подчинены Небу, но действительно с ним связаны, а потому испытывают почтение к нему.

Общие сведения о духах

Сначала опишем те свойства, которые характерны для всех духов.

1) Все они нематериальны. Это значит, что обычный человек в ряде ситуаций может их увидеть, и даже вступить с ними в общение (правда, не всегда вербальное). Но при этом ни человек духу, ни дух человеку сами по себе никакого вреда причинить не смогут. Более того, если они захотят прикоснуться друг к другу, то не только пройдут друг сквозь друга, но даже ничего при этом не ощутят.

Это, однако, не означает, что люди и духи не могут причинить друг другу вред. Дух может, например, напугать животных, чтоб они атаковали человека; человек в то же время может вырубить лес, в котором живет дух. И то, и другое может кончиться для оппонентов скверно.

2) Духи бессмертны постольку, поскольку существует тот объект (или комплекс объектов — например, лес), с которыми они связаны. При уничтожении или том или ином осквернении этого объекта, они могут умереть и во всяком случае сильно пострадают.
3) Хотя духи бессмертны, их жизнь может быть дискретна. Т.е. они могут иногда исчезать. В моменты таких исчезновений они не уходят, не спят, и не присутствуют в других местах. Они просто не существуют. Это касается далеко не всех духов, но таковы почти все духи умерших и некоторая часть духов мест: те, что связаны с меняющимся пейзажем (скажем, замерзающим на зиму высокогорным озером) или предметами, которые лишь по праздникам достаются из футляров (некоторыми императорскими реликвиями и т.п.)
4) Духи — не боги. Как правило они обладают информацией, которую нормальным людям взять неоткуда. Часть этих знаний проистекает из их долгих жизней и специфического опыта. Тем не менее ничего сверхъестественного в самих этих знаниях нет. Часть способностей духов (помимо долгожительства и нематериальности) с точки зрения человека необъяснима.
5) Все духи могут принимать разные формы и проникать в физические объекты. Но набор этих форм, как правило, ограничен (у духов умерших он исчерпывается их же обликом в разных возрастах, у духов мест вариантов больше, но тоже не слишком много). Ни при каких обстоятельствах духи не могут овладеть телом человека или животного, хотя могут поселиться в камне, мече, воде или даже дереве. Когда дух находится в материальном объекте, он не виден. Когда он выходит из него, то выглядит как слегка прозрачная молочно-белая фигура, по консистенции напоминающая очень плотный туман.

6) Факт существования духов известен любому образованному жителю империи. Любому необразованному тоже, но он к тому же верит и в оборотней, вампиров, чертей и лаврикианских святых-чудотворцев. Но общалось с духами в той или иной форме или хотя бы видела их вне физических объектов сравнительно небольшое число лавикандцев. Именно сравнительно: речь идет по меньшей мере о десятке тысяч человек.
7) Исследователи духов, жречество брэ и чиновники (как правило — местного ведомства дворцов) знают, где живут многие духи и следят за ними. Но они все не слишком любят распространяться об этом при посторонних, так как духи вообще не слишком любят встречаться с несвязанными с ними и при этом некомпетентными людьми.
8) Встреча с духом не грозит обычному человеку неприятностями в случае, если он будет вести себя вежливо (желательно просто поклонится и удалится). Как правило духу просто нет дела до проблем лавикандцев, и он не обратит на них внимания. Однако если герой все же привлекает к себе внимания духа, последствия идут за его счет. Известно, впрочем, много (несколько сотен за историю империи) случаев, когда от такого общения человек приобретал много полезного в смысле информации: от ценных сведений по истории до фехтовальных секретов.

Духи мест

Хозяева боли, геоманты и мистики утверждают, что мир Лавикандии (как в пределах, так и за пределами империи) полон духов. Духи есть у каждого ручья, дерева, камня. До какой-то степени это действительно так, но подавляющее большинство из тысяч этих духов мест составляют «младшие духи». Они не обладают разумом в человеческом смысле этого слова и ни при каких обстоятельствах обычный человек не может увидеть их, а они — увидеть человека. Ежедневно они сотнями исчезают и сотнями же появляются в силу естественных природных процессов или деятельности лавикандцев и варваров.
Геоманты и некоторые морорские шаманы могут управлять их деятельностью — но скорее так, как мы можем направить в нужную сторону поток воды, создав плотину, чем благодаря приказам или просьбам. Хозяева боли умеют взращивать этих духов: именно они как правило и помещаются ими в мечи.
Случается этот процесс и сам собой. Если объект, с которым связан такой «младший дух» по каким-то причинам выделяется из общей массы, то дух начинает осознавать себя. Поэтому хотя с духом молодого деревца или куста поговорить не удастся даже хозяину боли, с духом тысячелетнего дуба вполне можно вступить в контакт.
Возросший дух, называемый так же «старшим», со временем либо устанавливает особенно прочную связь со своим объектом (как это происходит с духами мечей, гор или некоторых исторических реликвий), либо распространяет ее на всю связанную с ним систему гармонии (превращаясь из духа дерева в дух своего леса, а из духа источника в дух всей проистекающей из него реки).
Надо учитывать, что история империи очень длинна: 20 тысяч лет большой срок не только для людей, но даже для пейзажа. В частности, в империи нет деревьев, которые были бы ее старше, очень мало даже таких холмов. Духи рек и ручьев по некоторым причинам периодически обновляются. Часть духов мест погибла вместе со своими владениями в процессе окультуривания ландшафта: вырубки лесов, ирригации и так далее. Таким образом самым старым живущим в Метрополии духам лишь немногим более 20 тысяч лет. Они помнят основание империи и предшествующие ему события, но не далеко. Единственное исключение из этого правила в империи — духи морорских гор. Они действительно необыкновенно стары, старше не только Лавикандии, но даже лигвеев (о которых мы расскажем подробней в «Справочнике по варварам»). К сожалению в силу их труднодоступности, анадо забраться на семитысячник, чтоб пообщаться с ними, они мало кому могут что-то рассказать. Да и сведения их, если говорить об исторических событиях, не слишком обширны.
Духи мест на протяжении всей истории империи много общались со жрецами брэ — хозяевами боли, мистиссами, кузнецами. Для того, чтоб облегчить духам это общение, мистики-брэ давно научились погружаться в особый род медитации, позволяющий им более активно действовать в пределах пространства духов. Фактически, на время они сами становятся схожи с ними и могут не только говорить с духами, но даже прикасаться к ним. Проблема в том, что все это время тело брэ продолжает сидеть в позе для медитации, а их дух не может от него толком оторваться. То есть мистики-брэ все равно ограничены пространством в пару шагов вокруг местоположения своего тела. Этого, впрочем, хватает, чтоб активно общаться с духами мест по самым разным поводам.
При желании духи мест могут и сами обратиться к человеку, став видимыми. Большая часть из них может издавать звуки. К сожалению, как правило они не слишком хорошо умеют разговаривать, так как никогда не нуждались в этом умении: их знание сформулировано в них не в словесной форме. Но чем старше дух, тем больше вероятность, что он не только умеет разговаривать, но и, например, разбирается в церемониале. Считается, что духи мест вообще падки на лавикандский церемониал, что так же возможно объясняется их связью с Небом.
Более того, многие лавикандские духи мест издавна определили свое место в чиновной иерархии империи (соответствующие списки хранятся в ведомстве дворцов). В силу этого они иногда могут исполнить приказ чиновников выше шестого-седьмого рангов и по-отечески отнестись к какому-нибудь молодому письмоводителю. Место в иерархии представляет для духов определенную ценности сентиментального толка. Если они из-за проступков будут понижены в звании, это может их огорчить. Большинство из них, однако, понимает всю эту иерархию как интересную и веселую игру, и в случае серьезных проблем с легкостью ей поступятся.
Тем не менее большинство духов мест не слишком любит появляться публично и если и общаются с людьми, то с хозяевами боли.

Духи мертвых

Духи мест как правило возникают сами собой, развиваясь из младших духов. Однако есть один тип духов, никак с ними не связанный. Это духи людей.

Лавикандцы не имеют четкого представления о том, что такое дух. Лаврикианцы связывают его с душой (именно поэтому маги закатного круга не имеют права поднимать духов умерших). Достоверно известно только одно: дух есть у каждого человека. После смерти его тела в течении 49 дней этот дух продолжает существовать примерно в том же месте, где было захоронено (или, реже, умерло) его тело. Там его может увидеть хозяин боли или мистисса. Некромант-фели может призвать этот дух к себе и — что самое интересное — заставить его разговаривать, чего во всех прочих случаях духи мертвых не делают. Процесс вызова духа некромантов для самого духа если не болезнен, то во всяком случае неприятен, и поэтому большинство магов-закатников в принципе не склонны делать это без особой необходимости — не говоря уже о риске виселицы, связанном с подобными развлечениями.

Через 49 дней дух мертвого исчезает. Его не могут увидеть хозяева боли и некроманты не могут его призвать. Далее в свои права вступает религия: большинство людей верит, что дух перерождает в новое тело и забывает все прошлое, немногие агностики и атеисты сомневаются в том, что он вообще продолжает свое существование.

Однако по каким-то — неизвестным никому — причинам некоторые духи не исчезают через 49 дней. Число их в статистическом смысле очень мало, это сотые, если не тысячные доли процента всех умерших. Но в общей сложности их накапливается достаточно много.

В отличие от духов мест, духи умерших не связаны ни с каким физическим объектом, но связаны с некоторыми местами, принципиальными для них при жизни и после нее: родным домом, местом службы или убийства, могилой. При этом если дом снесут и на его месте построят новый, дух преспокойно продолжит появляться и в новом, причем ходить по нему будет в соответствии со старыми картами (например, проходить сквозь стены там, где раньше был коридор).

Такие духи мертвых хорошо видны любому, кто с ними столкнется, но материально не осязаемы. Они подчиняются приказам магов закатного круга, но гораздо менее охотно, чем обычные покойники в течении 49 дней после смерти.

В отличие от духов места все духи мертвых в принципе не могут производить звуков. Не только говорить, но даже скрипеть половицами или создавать характерный для духов мест отзвук при передвижении: когда дух места в виде оленя скачет по поляне, наблюдатель может услышать эхо стука его копыт, но не сам стук. С духами мертвых не будет даже этого.

Однако в отличие от духов мест, духи мертвых на самом деле умеют говорить, а многие умеют и писать (если при жизни были грамотны). Они не могут ничего написать на бумаге, но могут знаками изображать иероглифы или указывать на слова в открытой книге. В общем, как правило с ними можно объясниться, хотя это не всегда легко.

Причины, по которым некоторые из духов мертвых задерживаются в мире, не знают ни ученые, ни они сами. Тем не менее большинство из них не в восторге от этой ситуации и хотят только одного: чтоб некромант или геомант их упокоил. Сделать это не слишком сложно и для приличного специалиста — задача на полчаса. На этом загробная жизнь большинства духов умерших кончается.

Есть однако и те, кто после смерти хочет дорешать какие-то свои дела. Вовсе необязательно по окончании этих дел они исчезнут из мира живых, но разобравшись со всеми проблемами они могут захотеть это сделать и — далее схема повторяется: приходит геомант, и их упокаивают. Находятся, конечно, и такие духи, которые вовсе не торопятся к Колесу перерождений, а с удовольствием продолжают свою жизнь. Многие из таких со временем превращаются в духов мест: погибший у озера воин начинает его опекать, дух старого чиновника вселяется в набор для каллиграфии и т.п.

Есть, наконец, третий тип духов мертвых. Они вовсе игнорируют людей, видимо, не замечая их присутствия. Игнорируют они даже геомантов и некромантов. В течении бесконечного долгих лет в определенные дни они повторяют какие-то события, имевшие место при их жизни (часто это сцены убийства или получения известий о смерти, но вариантов очень много). Бытует мнение, что если решить какую-то нерешенную тайну, связанную с их жизнью или смертью, они смогут «обрести покой». Так ли это действительно — сказать очень сложно.

Нужно учитывать, что общее число духов умерших все же очень невелико: на всю империю в лучшем случае наберется несколько сотен, причем большая часть из них только о том и мечтает, что о встрече с геомантом. Все это не позволяет как следует изучить природу и привычки духов. К тому же самые загадочные из них, раз за разом повторяющие некие непонятные события, никак не реагируют на людей и не могут даже намекнуть на суть своих проблем.

Духи в культуре

Разумеется такое активное присутствие духов в жизни империи не могло не сказаться на ее культуре. Очевидно, что больше всего они повлияли на брэ: каждый взрослый представитель этого дома носит на поясе меч, в котором живет дух, а большинство брэ так или иначе сталкивалось с духом местности хотя бы во время посвящения. (В это время брэ, правда, сильно заняты своими проблемами и как правило не придают этой встрече должного внимания).

Но и другие дома духов не игнорируют. В худдских и фелийских новеллах, в гегрийских и кафских сказках, в пьесах и романах духи появляются постоянно. Зачастую их свойства в этих художественных произведениях изображаются неточно и даже фантастично. Но тем не менее сам факт влияния духов на культуру совершенно неоспорим.

Слишком активное внимание к духам, однако, не поощряется. Большинство лавикандцев и не рвется вступать в

такое общение — примерно потому же, почему не рвется на приемы к чиновникам восьмого ранга: интересно конечно, но что, собственно, вы собираетесь спросить у него при встрече?

Небо: демоны

Прежде, чем рассказать о демонах, мы — как и в случае с духами — отметим несколько важных моментах.

1. Хотя все лавикандцы слышали легенды и сказки о демонах, очень многие образованные лавикандцы вообще в них не верят. Это несправедливо, потому что демоны действительно существуют, но справедливо потому, что 99% историй о встречах с демонами — ложь.
2. Ни при каких обстоятельствах демоны не могут встречаться на территории империи в период правления в ней императора, отмеченного Небом. т. е. в данный момент демона в империи встретить нельзя.
3. Информацией о демонах обладают только те, кто изучал соответствующие кодексы и сведущ в демонологии. В основном это фели-мистики (случается и такое, хотя нечасто), инквизиторы и чиновники Ведомства дворцов. Даже самый сведущий специалист по демонологии в империи на данный момент не слишком компетентен (и имеет 7 пунктов в этой дисциплине).

Что же такое демоны? Точного ответа на этот вопрос дать никто не может, но некоторые лавикандцы предполагают, что это своеобразные духи. Отличие их от всех прочих в том, что они связаны не с географическим местом (как духи мест), а со временем, и не с собственной судьбой (как духи мертвых), а с судьбой империи.

По-видимому когда-то в метрополии жило множество демонов (как это сейчас отчасти происходит в варварских землях). Но император Хоэлл, очертив границы империи, изгнал всех демонов за них. Этот факт, кстати, известен любому верующему лаврикианцу, так как описан в Писании — да и в ряде других, более ранних текстов, так что вообще не является большим секретом.

До тех пор, пока границы империи поддерживаются властью находящегося в ней императора, демоны не могут их перейти. Однако когда эти границы исчезают, то есть во время Междуцарствия, демонов уже ничего не сдерживает. В это время с ними можно встретиться.

В отличие от всех прочих духов они достаточно материальны и даже уязвимы, хотя как правило обладают необычными способностями: чрезвычайно сильны или быстры, хорошо владеют оружием, выдыхают огонь и так далее. Отличить демона от человека несложно, так как внешне они хотя и похожи на представителей того или иного дома, но несут черты животных или варваров.

Лавикандские демоны никак не связаны ни с религией, ни с грехами, ни со злом (да и вообще в мире империи абсолютного зла быть не может так же, как и абсолютного добра). Их не интересуют человеческие души и тем более — человеческие тела. У них вообще нет ничего общего с привычными нам христианскими или иудейскими демонами, равно как и с мусульманскими джиннами. Лавикандские демоны — это духи, ведомые определенной целью. Все их существование сконцентрировано вокруг одной, вполне конкретной задачи. Задача эта не имеет отношения к конкретным людям, но может быть как плачевна, так и приятна для них.

Так, например, Демон междуцарствия, появляющийся во время любой смены династии, имеет лишь одну цель: убить одного из основных претендентов на трон. Какого именно — совершенно не важно: первого, который попадется ему на пути, пролегающем от самой дальней точки империи до столицы. Убив претендента или достигнув с ним ничьей в бою на мечах (как это произошло с Венно-ми-Нару в последнее междуцарствие), демон исчезает. Победить этого демона невозможно, но этого и не требуется.

В то же время Демон дворцовых врат в течении всего междуцарствия находится в Симми и защищает ворота Тронного зала летнего императорского дворца от всех, кроме претендентов на престол. Он никого не убивает, но никого и не пропускает внутрь, кроме отмеченных Небом. При этом надо заметить, что тронный зал в Симми в это время мало кому нужен — коронация всегда проводится в тронном зале Кос-тха-ни, и в последнее междуцарствие с демоном не встретился ни один из претендентов. О причинах, заставляющем одного демона убивать, а другого пропускать, судить невозможно. Сами они на такие вопросы тоже не отвечают, хотя с большинством демонов и можно поговорить (все они не только умеют говорить, но и грамотны, однако используют иероглифы периода основания империи).

Все демоны бессмертны и убить их тоже невозможно, но в случае победы над ними (в той или иной форме), они исчезают. Считается, что демоны реагируют на церемониал и — в некоторых случаях — любят игры вроде мятеда или облавных шашек, но последнее, вероятно, романтический вымысел.

Демонологи, к счастью или сожалению, остаются теоретиками. Хотя среди кодексов имеются советы о том, как следует общаться с демонами, и даже о том, как принудить их до какой-то степени исполнить волю демонолога, реализовать эти замечательные советы на практике пока никому не удалось. Тем не менее, демон, если уж кто-то с ним встретился во время Междуцарствия или за пределами империи в любое другое время, может послужить замечательным источником исторической информации. Но скорее всего не захочет.